ATARI MAGAZINE N° 15

SEPTEMBRE 1990

ATARI magazine

L'ATARI TT
Le nouveau bureau

Exclusif!
INTEGRATION
FORTUNE ST
IMAGE

DOSSIER MUSIQUE

Tout pour concevoir son home studio

ARABESQUE
VORTEX ATONCE
GFA GUP
JURIDIACTE
DAICY MAIL

Portfolio:
L'émulation minitel

L'EVENEMENT

ATARI MESSE'90
DÜSSELDORF

SALON DE LA MUSIQUE
DANS CE NUMERO UNE ENTREE
A PRIX REDUIT



BELGIQUE 161 FB – SUISSE 7 FS – CANADA $ 5,5



Rédacteur en chef: *Loïc Duval*
Ont participé à la rédaction de ce numéro:
Cyrille Baron,
Bruno Bellamy,
Patrick Bortscher,
Léopold Braunstein,
Nénad Cetkovic,
Nicolas de Coursic,
Thierry de Rouet,
Hervé Dudognon,
Jean Paul Grange,
Patrick Leclercq,
Mancuso, Alexis Valley.
Responsable Télématique: Gabriel Lopez.
Fabrication: Florence Nivelet.
Photogravure: CGCouleur.
Flashage: SCAP Informatique (1.42.43.22.78).
Impression: Berger-Levrault.

La mise en page d'Atari Magazine n°15 a été entièrement réalisée sur une station P.A.O. Atari avec le logiciel Calamus. Flashage sur Linotronic 300.

Atari Magazine
est édité par ARTIPRESSE
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers CEDEX
SIREN 345 365 191, APE 5120.
Directeur de la publication:
Serge Fenez.

Publicité au journal:
Michel Sarfati
tél: (1)40.85.31.90
fax: (1)40.86.29.97.

Dépot légal à parution.
Tirage : 56 000 exemplaires.
Distribution NMPP.

SOMMAIRE

EDITO

Adieu les cocotiers, c'est la rentrée.

Il y a cinq ans les premiers ST faisaient leur apparition en France. Depuis, la machine n'a cessé d'évoluer, toujours plus puissante et conviviale, pour atteindre la haute technologie de l'Atari TT à 32 MHz. Sa bibliothèque de logiciels n'a cessé de s'enrichir. Comme on a pu le vérifier lors de l'édition 90 de l'Atari Messe à Dusseldorf, les développements n'ont jamais été aussi nombreux.

L'actualité, c'est aussi le salon de la musique, une exposition dominée par la présence des Atari ST. Notre ordinateur préféré est en effet devenu au fil des ans, le standard de l'informatique musicale. Sa logithèque, dans ce domaine, est la plus riche et la plus diversifiée. Comme vous pourrez en juger, grâce à notre dossier du mois, elle répond à tous les besoins, que l'on soit débutant ou professionnel. Atari Magazine sera d'ailleurs présent à ce salon. Vous trouverez à cette occasion, en page 89, une entrée à prix réduit.

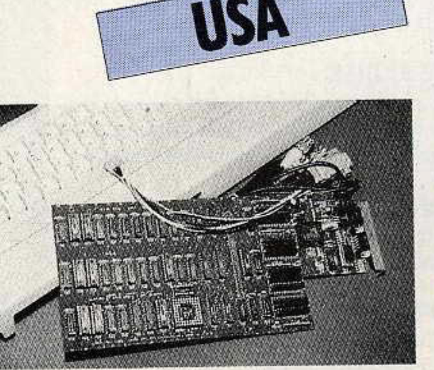
Enfin, et c'est le plus important, marquez dès aujourd'hui, sur votre agenda, au feutre rouge, les dates du 18 au 21 Octobre, afin de ne pas rater l'évènement de cette fin d'année: le Forum Atari, au CNIT, Paris La Défense. Un espace de rencontre et de découverte, dont on vous reparlera plus longuement dans notre prochain numéro.

NEWS

L'UNIVERS ATARI

L'actualité de cette rentrée est dominée par l'Atari Messe de Dusseldorf, un évènement gigantesque dont vous trouverez un compte-rendu dans ce numéro. Le reste du monde ne s'est pas pour autant arrêté d'innover.

USA



La carte Isaac Couleur

Isaac Couleur

Cette carte offre un affichage de 1024x768 pixels non entrelacé en 16 couleurs parmi 4 096. La carte possède un support de coprocesseur arithmétique 68881. Elle s'installe simplement sur le bus des Mega ST. Il est possible d'y connecter des écrans VGA (800x600) plus économique que l'écran A3 50Hz, seul capable d'afficher avec précision la résolution maximale de cette carte.

Un clone d'Hypercard

La société canadienne **JMG Software International** a conçu un gestionnaire de données proche du célèbre logiciel *Hypercard. HyperLink* est un système de gestion de données, basé sur les concepts d'hypertext. Il manipule toutes sortes d'informations, y compris des images ou des sons digitalisés. Les différentes données sont liées entre elles, et consultées par simple cliquage. HyperLink bénéficie d'une interface utilisateur évoluée, permettant une navigation simple et pratique à l'intérieur de la base.

ANGLETERRE

On the road again...

Atari UK tente une expérience originale. «Un salon itinérant» qui traversera toute l'Angleterre. Dans chaque ville, **Atari UK** compte sur les clubs et la presse régionale, pour attirer les visiteurs.

Quand la laser dort!

L'imprimante laser SLM 804 d'**Atari** possède un défaut majeur: il est impossible de faire fonctionner le ST sur disque dur si elle est éteinte. **Gasteiner Technologies** vient d'inventer un gadget électronique qui supprime cet inconvénient. Ce produit n'est pas sans intérêt quand on connait le manque de discrétion de l'imprimante laser.

Le CES remplace le PCW

Le PCW Show, célèbre salon informatique anglais n'existe plus. Il est aujourd'hui remplacé par le CES (Computer Electronic Show) encore plus orienté vers les jeux vidéo et les loisirs informatiques. Le CES se tiendra à Earl Courts (Londres) du 13 au 16 septembre, les deux premières journées étant réservées aux professionnels.

Atari UK ne participera pas à ce salon, mais les fans de ST pourront tout de même découvrir des centaines de logiciels pour leur machine sur les stands des différents éditeurs de jeux.



ATARI MESSE

Des dizaines de nouveautés pour le Portfolio, un clone de 4D, des cartes 68030, une nouvelle imprimante, bref toute l'actualité allemande est développée dans notre compte-rendu de Dusseldorf.



Nouveaux éducatifs

La société **CCD Informatique** sortira à partir du 15 septembre une gamme de logiciels éducatifs, niveau maternelle et CP. Ces logiciels sont équipés d'une synthèse vocale de grande qualité, idéale pour les enfants ne sachant pas lire. Parmi les thèmes abordés: la ferme, les cris de la ferme, l'école, la rue, la maison.

Signalons que cette société a également conçu un logiciel éducatif scientifique d'astronomie. Ce logiciel a été notamment adopté par le «Space Camp» de Patrick Baudry, «la Cité des Sciences et de l'Industrie» ainsi que «le Palais de la Découverte».

C.L.E. vidéo



Communication et Laser Editique est une petite société qui réalise des clips, des animations et des publicités sur ST à l'aide, notamment, des logiciels de la gamme *Cyber*. A leur actif une étude en 3D sur le futur centre d'affaire d'Arras, des jingles pour diverses sociétés (**NPI**, etc.), des expériences d'animation de personnages, etc. **Communication et Laser Editique** est située à Villeneuve d'Ascq. tel:(16).20.91.24.93.

Rédacteur 3.03 en couleur

Chaque mois voit apparaître une nouvelle version du traitement de texte d'**Epigraf**. Cette nouvelle version constitue une mise à jour importante, puisqu'elle ajoute au «pack »*Rédac-*

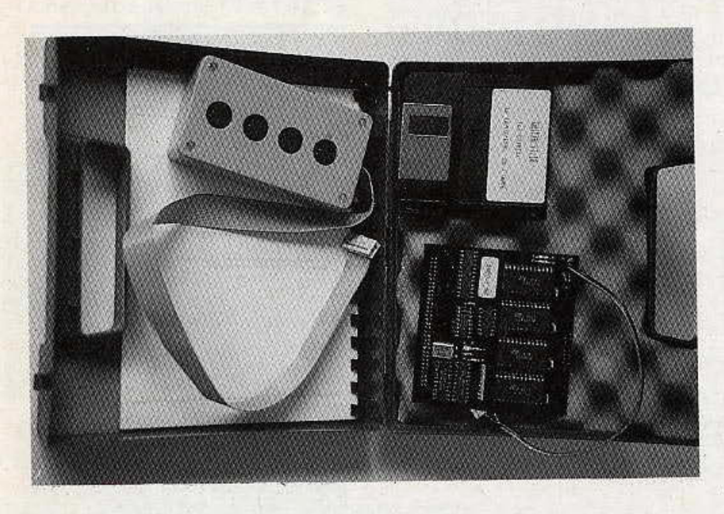
teur 3, une sixième disquette contenant la très attendue version couleur. La version 3.03 est désormais capable d'importer des fichiers en provenance de *Wordperfect 5* et d'*Evolution*. Une nouvelle option centre automatiquement une image dans la page. Les fichiers peuvent être sauvés dans un format compressé moins gourmand sur le disque.

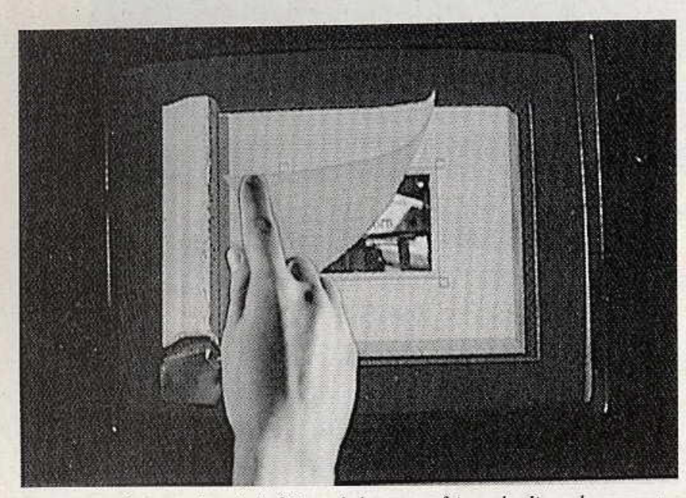
Enfin nous avons pu tester la «version développeur» du *Rédacteur 3*. Celle-ci comprend une disquette et un manuel supplémentaire à l'attention des programmeurs désirant créer leurs propres outils; ces derniers venant ainsi enrichir le traitement de texte. Ce kit de développement permet de créer des programmes compatibles avec les fonctions «environnement», c'est-à-dire possédant une icône qui apparaîtra dans la boîte «Exécuter un programme». Il permet également de créer des programmes du type UTIL1.PRG que l'on appelle via le menu «Util.». Enfin il est possible de créer des programmes résidents en mémoire qui pourront être installés et appelés par icône ou item de menu à l'intérieur du *Rédacteur 3*. Vos programmes peuvent utiliser le sélecteur évolué, écrire des messages dans la barre de menus, transférer le texte actif dans une zone de travail puis l'y replacer après modifications. Le module développeur s'adresse aux programmeurs en C ou en *GFA 3*. Pour le C, **Epigraf** fournit deux fichiers objets compatibles *DRI* et *Turbo C*. Les programmeurs *GFA* devront, eux, remplacer la librairie GFA3BLIB de leur compilateur *GFA3* par celle fournit par **Epigraf**.

Le manuel décrit les fonctions qui gére les interactions entre votre programme et le Rédacteur 3.

Multivoie pour tous

La société **Capelec** propose une famille d'extensions ajoutant des ports «série» à votre ordinateur. Ces cartes électroniques se branchent sur le connecteur interne des Mega. La connexion et la gestion simultanée de plusieurs périphériques série (modems, ordinateurs, etc.) autorise, par exemple, la création d'un serveur multivoie. Le modèle de base offre 4 ports de type Minitel (carte 4VST-Min), RS232 (4VST-RS) ou MIDI (4VST-MIDI), mais un modèle 8 voies, extensible à 16 est également prévu. Ces cartes sont livrées avec une bibliothèque de fonctions C, et les drivers adaptés à leur gestion. La société **France Teaser**, bien connue des amateurs de télématique, développerait actuellement un serveur





Posez votre doigt sur le coin inférieur de la page et faites– le glisser doucement vers la gauche. La page tourne d'elle–même comme s'il s'agissait d'un livre.

multivoie basé sur ce matériel.

Tim dépasse les bornes

Tim est un système de bornes interactives proposé par la société **Mosaïc**. Il s'agit d'une colonne intégrant un ordinateur de type Mega ST avec disque dur 30 Mo, un lecteur de videodisque de capacité 54000 images fixes ou 36 minutes d'animation, une carte d'incrustation GST30 pour marier les images du videodisque et l'affichage de l'ordinateur, un écran couleur équipé d'une interface tactile (pour communiquer avec la borne en touchant un endroit quelconque de l'écran), enfin une paire de haut parleurs.



Le logiciel utilisé pour créer les applications, le «livre d'or», offre une très grande convivialité. Pour l'utilisateur, une consultation de *Tim* donne l'illusion de feuilleter un livre. Les informations se présentent sur des pages déssinées que l'on tourne simplement en passant son doigt de bas en haut sur l'écran. Si le curieux découvre une photo ou une légende qui l'intéresse, il suffit de toucher l'élément concerné pour en apprendre plus. Cette action lance alors l'animation prévue à cet endroit: film, affichage de textes ou d'une image, etc.).

Mosaïc
Les Cardoulines-Bat. B5
Sophia Antipolis,
06560 Valbonne
Tel: 93.65.22.65.

Euromatique ou la VPC sympa

Euromatique Technologie est un nouveau centre de vente par correspondance (VPC) dédié aux ordinateurs Atari. Cette société se spécialise dans le «hardware» et propose des produits extrèmement intéressants en provenance directe d'Allemagne. Sont à leur catalogue:

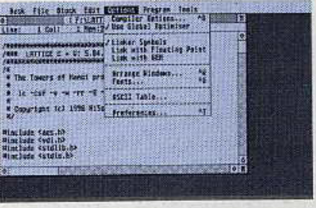
- les stations de travail *Mega Tower*, basées sur des STE ou Mega ST recarrossés dans des boîtiers en forme de tour, avec un clavier séparé et de nombreuses options possibles (lecteur 1.44 Mo, disque dur 48 ou 85 Mo, etc.);
- la carte *Vortex ATonce*, l'émulateur PC/AT testé dans la rubrique «émulation PC» de ce numéro. Utilisant un microprocesseur Intel 80286, *ATonce* est vendu 2 750 F;
- la carte *Multisync* constitue la solution idéale pour ceux qui veulent afficher les modes couleur (en dégradés de gris) sur un moniteur SM124 (690 F);
- une carte *Overscan*, fonctionnant sur tous moniteurs (couleur ou monochrome), offre des résolutions de 700x480, 800x280, ou 400x232 pour 690 F seulement;
- si vous disposez d'un moniteur multisync, la carte *H.R. Megascreen+* vous permettra d'atteindre une résolution de 832x624 (prix: 1 800 F).

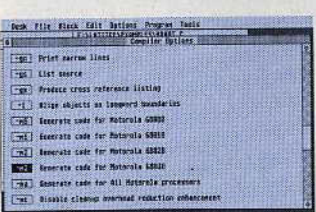
Cette société propose également d'autres produits comme des imprimantes laser Atari améliorées (600 DPI) ou des cartes de digitalisation sonore.

Euromatique Technologie
BP 01
33032 Bordeaux CEDEX
Tel: 56.91.25.20.

Human aime Hisoft

Human Technologies distribuera désormais en France les produits de la société anglaise **Hisoft**. Tous les logiciels importés seront traduits en français (logiciel et manuel).





Lattice C version 5

Le premier d'entre eux sera disponible avant la fin septembre. Il s'agit de la nouvelle version (2.20) du célèbre assembleur *Devpac2*. Le *Lattice C version 5* suivra peu après.

En bref

Protext, le traitement de textes qui ignore le GEM, découvre les menus (façon PC) dans sa version 5.0 autorisant le multicolonnage, la présence de plusieurs fontes proportionnelles, etc.

Microprose France disparaît. La distribution des produits Microprose (*Gunship, F19 stealth fighter, F15 strike Eagle 2*, etc.) dans notre pays sera directement supervisée par **Microprose Angleterre.**

Paandal Marketing, société anglaise conceptrice du *DaataScan*, propose un nouveau modèle de scanners à main. Le *DaataScan Pro* ressemble comme deux goutes d'eau à son aîné mais atteint une résolution de 400 DPI. Il est accompagn éd'un nouveau logiciel plus complet.

Arobace s'aprête à commercialiser un puissant assembleur 68000 programmé par l'équipe d'*Adebog*. Il a d'ailleurs tt éconçu pour fonctionner en symbiose avec ce célèbre débugger.



62, rue Gabriel Péri - 93200 Saint-Denis
Tél: 42.43.22.78 – Fax: 42.43.92.70
Métro Saint-Denis Basilique
Du lundi au samedi de 9h à 19h
Ouvert dimanche matin de 9h à 12h30

Le Spécialiste au nord de Paris



PROMO DU MOIS
Lecteurs externes complets
3"1/2, double face
690,00 frs

INTERESSANT
Moniteur Multi résolutions
Couleur et monochrome
4490,00 frs
(reprise de vos moniteurs...nc)
Livré avec son interface.

LASER ATARI HAUTE RÉSOLUTION
Par une simple connectique, augmentez la résolution de votre SLM 804 à 600 dpi

DISQUETTES 3"1/2
EXCEPTIONNEL **49 Frs** les 10

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
Appelez-nous

OFFRE P.A.O.
ATARI MEGA ST4
Ecran monochrome
Disque dur 30Mo
Imprimante laser Atari
Calamus, Le Rédacteur, Timeworks, formation
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
35000,00 frs ttc

FLASHAGE CALAMUS
Service d'impression très haute résolution de vos fichiers Calamus sur Linotronic 300. Demandez notre service flashage.

NOUVEAU
Lecteur 1,44Mo, interne ou externe pour votre ST entièrement compatible !
1490 Fr

MODEM
2400 bauds
0-300, 1200, 1200/75
Compatible Hayes
1890 Frs
Destiné à l'exportation

SUPERCHARGER ver. 1.40
L'Emulation PC que tout le monde attendait. La vitesse d'un XT à 12Mhz, un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant aucune soudure (connection sur le port DMA sans monopolisation) 512Ko de RAM (extensible à 1Mo), supporte le coprocesseur 8087, émulation CGA, Hercules, livré avec DOS 4.01, gère les disques durs Atari, le port parallèle à 100%, le port série, la souris Atari. Indice Norton 4.2...
2590 F (512Ko) – **2890 F** (1Mo)

SUPER
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un MEGA ST ou d'un STE

IMPRIMANTE
Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24-10
Epson LQ-500
PROMO !!!

EXTENSIONS RAM
Extension 520 STE à 1MO
590,00
Extension 520 STE à 2Mo
1690,00
Extension 520 STF à 1Mo
950,00
Ces extensions sont montées par notre SAV

PROMO ARCHIMEDES
Modèle A 3000	**7290,00 TTC**
Modèle A 3000 + moniteur coul.	**9490,00 TTC**

Modèle A410...13990,00/Modèle A440..25990,00

S.A.V. EXPRESS
L'événement de l'année :
1- Réparation sous 48H (Tarif normal)
2- Réparation immédiate (Tarif express)
Finies les attentes interminables !..

DOMAINE PUBLIC
LE NOUVEAU CATALOGUE 1990 POUR ATARI EST ARRIVÉ
Tous les DP de RFA, USA, GB pour notre nouveau cru
Envoyez-nous 25F en timbres pour le recevoir
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

L'ATARI SUR RÉSEAU ETHERNET
Réseau Biodata en démonstration permanente.
Connection entre PC, ST, UNIX...
Vitesse de transfert 10MBits/s, connection sur le port DMA, partage des ressources
Possibilités de prêts/démonstrations sur site

Près de 100Mo pour 8990 frs
Disque dur Megafile 44
Livré avec 2 cartouches de 44Mo

VOTRE ST TURBOCOMPRESSÉ
HYPERCACHE
Vous avez désormais la possibilité de doubler la vitesse de votre Atari pour très peu de frais. Un 68000 à 16Mhz et 8Ko de mémoire cache vous apportent un gain de temps pouvant aller jusqu'à 70% suivant les applications. 100% compatible ST et Mega ST. Livré avec un manuel complet en français (possibilité de montage par notre service technique)
NOUVEAU PRIX **2490,00 frs TTC**

MEGA TOWER ALM
- Disque dur 44Mo amovible
- Disque dur 30Mo
- Emulateur PC SuperCharger
- Emulateur Spectre GCR
- Lecteur 1,44 Mo
- Hypercache 16Mhz
- Carte grand écran 19"
- Ecran Multisyncro
- Reset en façade, clavier RTS...

Reprise de votre matériel
Système modulable et évolutif

SCAP recherche des vendeurs dynamiques
Contactez-nous au 42.43.22.78





LES PRIX,
LA COMPÉTENCE,
TOUS LES ATOUTS SONT ENTRE VOS MAINS...



Document entièrement réalisé avec calamus et flashé sur linotronic – Prix succeptibles d'être modifiés sans préavis – Promotions non cumulables

PREVIEWS

DERNIERE MINUTE

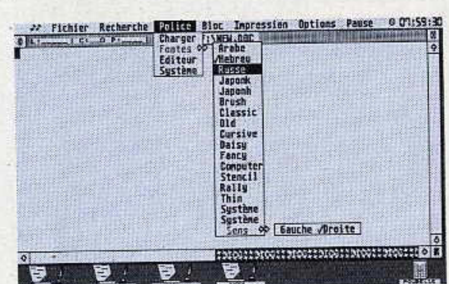
Arrivés quelques jours avant le bouclage du magazine, ces logiciels, qui ne sont souvent que des pré-versions, seront disponibles dans les semaines à venir.

Light Multilingue

Le Rédacteur a-t-il trouvé son maître?

La société **Aouate Informatique** proposera début octobre un traitement de texte multilingue caractérisé par une vitesse d'affichage aussi rapide que celle du *Rédacteur*. En réalité, *Light* (puisque c'est son nom) se rapproche plus d'un éditeur de texte que d'un traitement de texte. Il ne possède pas de véritables options de mise en page, ni d'option style (gras, souligné, etc.) ni même d'options de justification ou de césure.

Sa ressemblance avec *Tempus* est troublante: même vitesse, mêmes ascenseurs, mêmes options, sélecteur et boîtes de dialogue similaires (pour ne pas dire identiques). Mais la comparaison s'arrête là. L'interface utilisateur de *Light* est plus évoluée, avec des menus déroulants hiérarchiques par exemple.



Light Multilingue

La version testée n'était encore qu'à l'état de pré-version. La saisie était encore imparfaite puisqu'il fallait à la fin de chaque ligne effectuer un [Return] sous peine de se voir affliger du message «ligne trop longue». Espérons que ce défaut aura disparu de la version finale. Mais le gros attrait de *Light* réside dans ses capacités multilingue. Le sens de l'écriture peut être défini (vers la gauche ou vers la droite). Il offre en standard de nombreuses polices de caractères étrangers (arabe, japonais, russe, etc.).

Light Multilingue

Les fonctions de «recherche» et de «remplacement» sont complètes (usage de jokers) et extrêmement rapides.

L'impression peut s'effectuer en mode graphique ou en mode caractère.

Le logiciel intègre un éditeur de polices et une calculatrice accessibles à tout instant. Une option glossaire est également présente. La version finale devrait intégrer une option d'analyse de style.

On regrettera que ce logiciel original (et unique en son genre) ne permette pas l'importation graphique et n'offre pas plus de fonctions évoluées dignes d'un véritable traitement de texte (césure, justification, divers styles, etc.).

Light
Edité par **Aouate**
Prix: non fixé

Autoformation au Basic GFA

Accrosoft Edition qui propose depuis déjà quelques temps des logiciels destinés à l'apprentissage sur ST, récidive avec une autoformation dédiée au *Basic GFA 2.0* et *3.0* (édité par **Micro Applications**). Présenté sous la forme d'un éditeur de texte, *Autoformation au Basic GFA* propose aux apprentis programmeurs de découvrir une série de cours et d'exercices didactiques. Au sommaire de cet ensemble de cours: introduction et initiation au *Basic GFA*, les instructions principales, secondaires, le graphisme, le son, la gestion des menus déroulants, des fenêtres, des fichiers, des sprites, déplacement des mobiles, des décors, ainsi qu'une introduction au compilateur *GFA*. En outre les cours sont secondés par une approche aux techniques de programmation et par un ensemble de trucs et astuces assez sympathique. Tout au long des cours, vous trouverez des exemples simulant l'exécution d'une ou plusieurs instructions. Les exercices sont présentés sous la forme assez originale de Q.C.M. (questions à choix multiples) en fonction de la partie de cours abordée. Les solutions aux exercices ne sont données uniquement qu'après la saisie des réponses du Q.C.M. Donc inutile de tricher, histoire d'épater votre entourage. L'utilisation du programme est fort simple, et se

BUREAU FORMATION EDITION ALARME PALETTE OPTIONS FREQUENCE

EXERCICES AUTOFORMATION BASIC GFA COURS N°11

**** REVISIONS ****

1/ Trouvez la bonne affirmation...
A - SGN(0)=0.
B - LEN("A")=65.
C - LEN(65)="A".

2/ STRING$(4,66)=
A - "66666666".
B - "4444".
C - "BBBB".

3/ Pour ouvrir un fichier on utilise l'instruction...
A - OPEN.
B - OPENW.
C - FIELD.

4/ Pour suivre le déroulement d'un programme, on utilise
A - TRUNC.
B - TRON.
C - Ni l'un, ni l'autre.

F1 PAGE UP / F2 PAGE DOWN / F3 ALLER DEBUT / F4 ALLER FIN / F5 ALLER PAGE / F6 AFFICHE TEMPS / F7 EFFACE TEMPS / F8 / F9 REPONSE / F10 SORTIR — PAGE

Autoformation au Basic GFA

rapproche de celle d'un éditeur de texte (la saisie en moins) de type *Fist Word* (la lenteur en moins) ou *Le Rédacteur 3* (la vitesse en moins). L'ensemble des fonctions de consultation des cours est accessible par le biais des touches de fonctions et offre à l'utilisateur toutes latitudes pour lire ou imprimer les différents chapitres.

Autoformation au Basic GFA va vous permettre de comprendre comment réaliser rapidement vos propres petits programmes. Bien que cette série de cours aborde le côté programmation ludique, nous ne pouvons que préconiser l'utilisation du *GFA* pour la réalisation d'utilitaires et le *STOS Basic* pour celle des jeux. D'ailleurs à cet effet **Accrossoft Edition** a déjà réalisé une autoformation au *STOS*, moins bien conçue que celle consacrée au *GFA*, mais tout aussi efficace.

Autoformation au GFA
Edité par **Accrosoft éditions**
Prix: non fixé

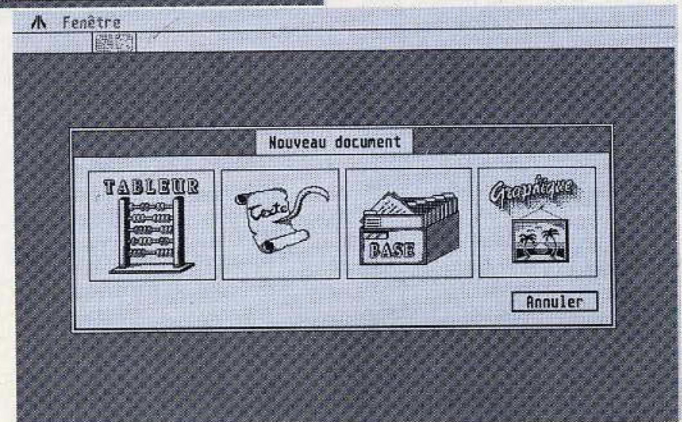
Intégration

Le premier intégré pour ST s'appele *Intégration* et offre enfin le «tout en un» bureautique. Il devrait être présenté en avant-première lors du **Forum Atari.** C'est donc avant la lettre que nous vous proposons un petit tour d'horizon, afin de féliciter le travail en cours de finalisation d'une petite équipe de développeurs français.



Un intégré est un ensemble de modules complémentaires et intéractifs. Il permet à l'utilisateur de passer facilement, et rapidement, d'un module à l'autre sans avoir à se soucier ni des difficultés d'importation (ou d'exportation) des fichiers, ni des changements incessants de programmes. L'intérêt étant de ne plus perdre de temps, notamment dans la rédaction d'un rapport comportant graphes et tableaux de chiffres.

Inspiré directement de *Works*, un intégré sur Mac signé **Microsoft**, *Intégration* comprend les modules de traitement de textes, tableur, grapheur et base de données. Ici il n'est pas question de rivaliser avec les grands de la bureautique, et d'offrir une méga compilation de type *Le Rédacteur 3 + KSpread 4 + Superbase + Scigraph*. Au contraire, il s'agit de proposer les fonctions principales des divers logiciels cités et de les regrouper en seul programme afin d'en optimiser leur utilisation. Le résultat est un produit souple destiné aux «cols blancs» auxquels on demande plus de faire vite et bien, que pointu et lent.



Intégration

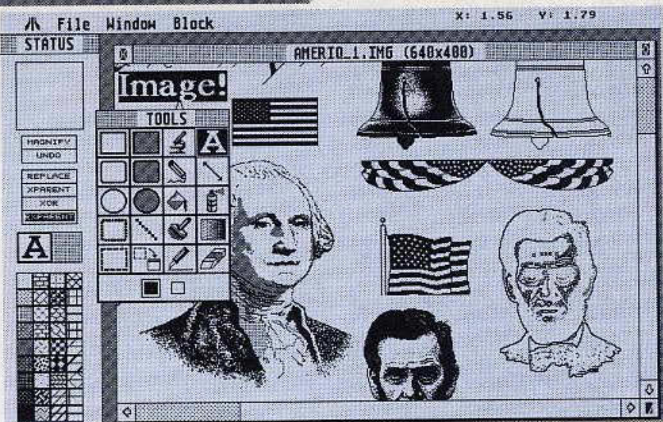
La réalisation d'*Intégration* est superbe en tous points. Le GEM a été partiellement réécrit afin de présenter des fenêtres, des menus déroulants et des Pop Ups menus du plus bel effet. Pour accéder au menu, il n'est plus nécessaire de remonter la souris vers le haut de l'écran, il suffit de cliquer à droite et «hop!», le tour est joué, un menu Pop-Up apparaît remplaçant avantageusement la célèbre «barre». C'est simple, efficace et donne à notre ST des allures inspirées du NeXT.

Si de surcroît nous vous disons que le traitement de texte ressemble à *Write*, le tableur à *Excel* et le gestionnaire de données à rien de connu, vous comprendrez avec quelle hâte nous attendons la version définitive de ce logiciel plus que prometteur.

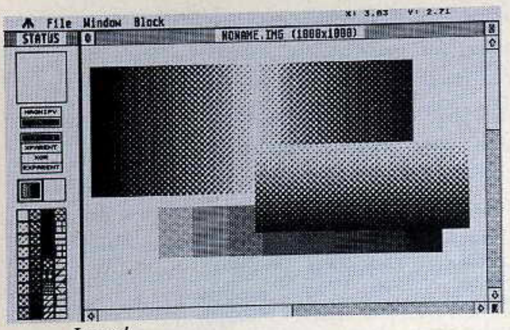
Intégration
Edité par **Ondes Maritimes**
Prix: non fixé

Image!

Arobace, qui ne cesse d'importer des produits de grande qualité, nous propose un logiciel de dessin peu orthodoxe. Ce manque d'orthodoxie résulte du fait qu'il est principalement destiné à la modification d'images de toutes provenances logicielles. Les formats d'importation vont du format GEM (vectoriel), IMG (bit map), FNT (fontes GDOS), *Degas*, *Néochrome*, jusqu'au format *Calamus*. Cette dernière possibilité est rendue possible par importation graphique des pages *Calamus* «imprimées» sur disques. Cette compatibilité *Calamus* vous permet d'effectuer des modifications graphiques d'une page pour ensuite la réinsérer en tant qu'objet graphique dans *Calamus* (les poupées russes, c'est toujours à la mode). Au niveau



Image!



Image!

des fonctions de dessin à proprement parler, on trouve toute la panoplie habituelle: main levée, rectangle, cadre, cercle, ellipse, loupe, gomme, etc. Au total 22 fonctions différentes regroupées au sein d'une boîte à outils offrent à l'utilisateur les armes nécessaires pour un travail efficace. Des fonctions complémentaires comme les courbes de beziers, spline, etc., seront proposées dans une prochaine version dite «Pro». Des fonctions puissantes de déformation et de modification de blocs sont fournies et justifient à elles seules l'extraordinaire potentialité du logiciel: miroir, rotation, distorsion, inversion, détour, etc. Comble de notre bonheur, *Image* propose un chapelet de fonctions destinées à la gestion des trames.

L'utilisation d'*Image* est d'une souplesse remarquable. Les fonctions principales du logiciel sont doublées au clavier, la touche [Undo] vous permet d'effacer vos bévues de dernière minute, l'appui simultané de la touche [Alternate] et de certaines des fonction vous apporte d'autres fonctions complémentaires.

C'est sans compter sur la possibilité de se déplacer dans la fenêtre active simplement en «poussant» à l'aide de la souris les bords de l'écran. Bref, nous en reparlerons, une affaire à suivre. Surtout que si nous vous annonçons son prix, (490 F) vous êtes capable de tomber de votre chaise.

Image
Edité par **Arobace**
Prix: 490 F

Fortune ST 1.1

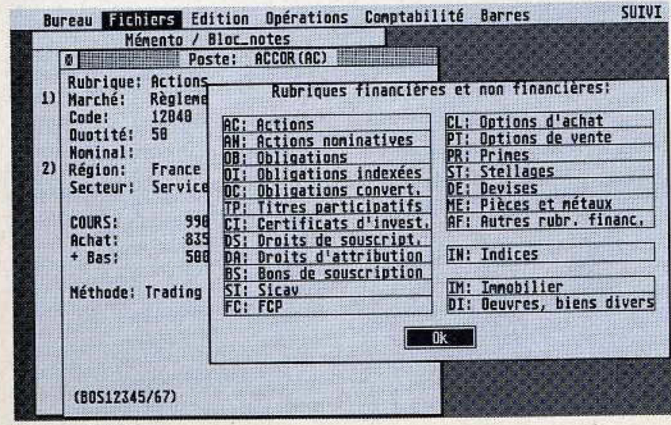
A l'heure où la gestion de patrimoine devient de plus en plus difficile du fait des nombreux paramètres entrant en ligne de compte, l'apparition de logiciels d'aide à la décision est la bienvenue.

Fortune ST est un progiciel de gestion de patrimoine des particuliers orienté vers la gestion des valeurs boursières. En outre, *Fortune ST* offre la possibilité de suivre des biens divers, mobiliers et immobiliers. L'auteur précise à toutes fins utiles que son produit n'est «ni un jeu, ni un logiciel d'enseignement aux pratiques boursières». Aussi faut-il ici comprendre que l'on ne doit pas se méprendre sur la finalité d'un tel progiciel, qui est d'aider et non de faire gagner «à tous les coups».

Fortune ST fonctionne parfaitement sous GEM et offre un environnement de travail classique: menus déroulants et multi fenêtrage. Ecrit et compilé en *Omikron Basic*, il montre une fois de plus que la programmation est devenue accessible à tous (dès que l'on a une idée précise de ce que l'on veut faire) et suffisamment de tempérament pour arriver jusqu'au bout.

Les fonctions du progiciel sont regroupées au sein de quatre barres de menus afin de simplifier son utilisation. Le menu «accueil» sert à la prise en compte d'informations générales: dates, références des agents financiers, paramètres de configuration divers, etc. Le menu «suivi» permet la réalisation de travaux comptables courants: enregistrement d'opérations, mise à jour des fiches et édition des résultats: situation de trésorerie, bilan, relevés. Le menu «gestion» est destiné à l'analyse de la situation et à la génération des propositions d'ordres à passer en bourse selon trois options méthodiques. Enfin, le menu «cours» offre les fonctions de mise à jour manuelle ou automatique (par le biais du minitel) des cours. Une information (ou un bien identifiable) est un objet dénommé poste. La possession d'un bien fait l'objet d'une fiche de situation identifiée par le compte financier concerné et le nom du poste. *Fortune ST* assure le suivi de la fortune personnelle, quel que soit le contenu de celle-ci.

Un essai complet de *Fortune ST* vous sera proposé prochainement. Son prix public annoncé de 1 800 F TTC en fait un produit haut de gamme. Mais que ne ferait-on pas lorsque l'on voit se profiler discrètement un crack boursier et l'annonce d'une réforme portant sur les plus-values immobilières?



Fortune ST 1.1

Fortune ST
Edité par **OAK**
Prix: 1 800 F

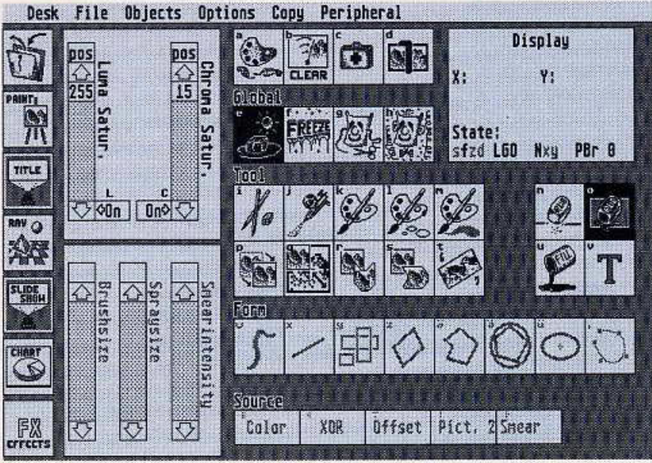
Chili, ST et Vidéo

Grâce à la société **ALM**, le Mega ST va enfin pouvoir se réconcilier avec les professionnels de la vidéo. *Chili* est une carte extraordinaire. Celle-ci est capable d'afficher des images 640x400 en 65 000 couleurs. Avec un peu plus de mémoire et une alimentation secteur renforcée, cette carte peut atteindre 1 024x1 024 pixels en 65 000 couleurs. Equipée en standard d'une mémoire vidéo de 384 Ko, et d'un processeur (effectuant des zooms et des scrollings hard), *Chili* permet la digitalisation temps réel et le «genlocking» plein écran (mode overscan). Les images sont codées sur 8 bits en luminance/chrominance. La carte possède deux entrées vidéo indépendantes, que l'on peut enchaîner ou mixer (avec ou sans masques, sur tout l'écran ou juste une partie).

La carte est entièrement pilotable par logiciel et travaille avec des signaux NTSC ou PAL (et bientôt Secam), elle peut-être synchronisée par time-code, etc. *Chili* est accompagnée de plusieurs logiciels, capables d'exploiter les différentes facettes de







Chili

cette incroyable interface vidéo. Côté digitalisation/scannerisation, un puissant logiciel de dessin permet un travail de retouche précis sur les images. Côté «genlock» différents outils permettent de générer des effets vidéo: rouleau, vague, page tournante, etc.
Enfin le dernier outil permet de créer un véritable script d'enchaînement d'images, de titres (c'est aussi un banc de titrage), etc. Ce logiciel bénéficie d'une interface directement «pompée» sur celle du Next! C'est superbe! Le prix est de seulement 15 000 F, ce qui pour un outil aussi professionnel constitue un rapport qualité-prix extrêmement interressant.

Chili
Distribué par **ALM**
Prix: 15 000 F

Hyper Paint

Logiciel de dessin bitmap, toutes résolutions, *Hyper Paint* est édité par **Atari UK.** Bien que ne présentant pas de grande originalité, *Hyper Paint* a deux atouts majeurs: sa simplicité d'emploi et son efficacité. Il en découle une grande convivialité. N'est-ce pas la meilleure définition que l'on puisse donner de la convivialité? L'interface utilisateur est entièrement sous GEM, ce qui lui assure une parfaite compatibilité avec tous les ST. L'écran de travail (10 sont accessibles sur un 1 040 sans accessoire) est dans une fenêtre, mais affichable en plein écran. Les outils sont traditionnels, simples à paramétrer (généralement par double-clic) et les formats *Degas, Degas* compressé, *Neochrome, Art Director* et également IMG sont accessibles. La plupart des outils peuvent-être activé par icônes. Un menu déroulant donne accès à diverses fonctions et donc à d'éventuels accessoires de bureau. Les fonctions de bloc sont complètes, pratiques mais sans plus: retournement, inversion, rotation par degrés, etc.
La fonction texte de *Hyper Paint* utilise des fontes GDOS, et enfin l'utilisation de la palette étendue du STE est possible.
Un logiciel simple et sympathique pour ceux qui recherchent un outil de dessin bitmap facile à mettre en œuvre et pas trop sophistiqué comme *Neochrome* ou *Le Dessinateur*, à ce détail près que *Hyper Paint* travaille dans toutes les résolutions du ST...



Hyper Paint
Edité par **Atari Uk**
Prix: non fixé

La Rédaction

CARNET DE B.A.L.
Cher lecteur...

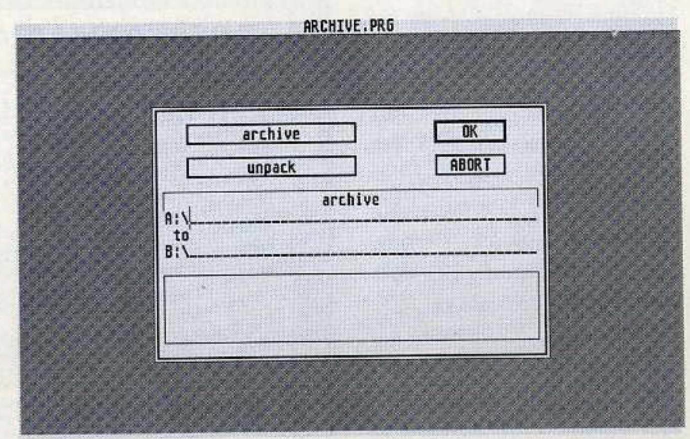
Vous allez certainement penser que nous radotons, mais le meilleur moyen d'obtenir une réponse rapide à vos questions reste définitivement le 3615 ATARI. Nous n'en oublions pas pour autant les amateurs du stylo...

Votre courrier, tout comme vos messages sur le minitel, révèle que vous êtes encore très nombreux à rencontrer des problèmes dans l'utilisation du programme de décompactage: ARCHIVE.PRG. Nous commencerons donc cette rubrique par quelques explications complémentaires. Ce programme est utilisé à chaque fois que nous avons besoin de regrouper en un seul fichier compressé un programme et ses dossiers associés. On reconnaît un fichier compacté avec ARCHIVE par son extension «.AR» caractéristique.

Prenons l'exemple du fichier STOSLOAD.AR situé dans le répertoire *STOS* du téléchargement.

La première opération consiste à trouver une disquette vierge que l'on va formater. C'est sur cette disquette que nous téléchargeons (à l'aide du programme Transity) le fichier. Cette opération terminée, vous voilà avec une disquette contenant l'unique fichier «STOSLOAD.AR».

Prenez la disquette fournie avec le kit de téléchargement et lancez le programme: «ARCHIVE.PRG». Vous vous retrouvez avec l'écran 1. Insérez maintenant dans le lecteur la disquette contenant le fichier à décompacter. Cliquez sur l'option «UNPACK» puis entrez



Ecran 1

sur la première ligne: «A:\STOSLOAD.AR» et sur la deuxième «A:*.*». Votre écran doit se présenter comme l'écran 2.

Cliquez sur OK et le décompactage commence. Ce n'est pas plus compliqué.

Quelles sont les conditions qui peuvent faire échouer le décompactage? En règle générale:

- vous renseignez mal les données. Veillez à suivre scrupuleusement les indications décrites ci-dessus;
- vous travaillez avec une disquette presque pleine et le décompactage ne peut s'effectuer normalement. D'où la nécessité d'utiliser des disquettes vierges;
- vous n'avez pas assez de mémoire pour décompacter le fichier. Il suffit de supprimer les accessoires de bureau de la disquette de démarrage, afin de laisser au programme le plus grand espace mémoire possible.

«Quel est l'intérêt réel d'un second lecteur de disquettes si la mémoire est suffisante pour les programmes utilisés et si l'on possède un disque virtuel pour la duplication des dossiers?

Le marché offre maintenant des lecteurs à moins de 1 000 F (voire 800 F), sont-ils de qualité suffisante?»

N. Massa, Marseille.

Dans le cas cité, un second lecteur n'a en effet aucune utilité. Les lecteurs externes s'adressent essentiellement à trois catégories d'utilisateurs: ceux qui ne possèdent qu'un lecteur interne simple face (anciens 520 ST, et première série de 520 STF); ceux qui rencontrent des problèmes avec leur lecteur interne; ceux qui effectuent des duplications (petits éditeurs et clubs) de disquettes. De plus, les hard-copiers comme SynchroExpress (Axe 3D) ou Blitz (MicroSpeed

Ecran 2

International) nécessitent 2 lecteurs (1 interne et 1 externe) pour fonctionner.
La qualité des lecteurs de disquettes économiques varie d'un constructeur à l'autre. Nous avons eu l'occasion de tester depuis plusieurs semaines deux lecteurs externes de la sociét é**Power Product** (les PowerDrive). Le premier (700 F environ), commercialisé par **Axe 3D**, ne possède pas d'alimentation secteur, et récupère le courant de la prise joystick sur laquelle il vient s'alimenter. Le joystick venant alors se brancher sur une prise située à l'arrière du lecteur. Le second (distribué par **Microspeed International**, environ 1 000 F) intègre un bloc secteur et économise donc l'alimentation interne du ST. Ces deux lecteurs sont d'excellente facture.
Axe 3D: (1)42.28.08.39.
Microspeed: (1)43.74.35.12.

«Pourriez-vous me communiquer les coordonnées de Logi Distribution (Gest Integrale) et de Memsoft?»
P. Govindin, Saint-Louis.
Logi Distribution
86, rue P. Brossolette, BP 195
93 163 Noisy-Le-Grand Cedex
Tel.: (1)43.03.26.18.
Memsoft:
1050, route de la Mer
06 410 Biot
Tel.: (16)93.65.05.66.

«Y a-t-il un autre moyen que le téléchargement pour se procurer le logiciel AMI, car j'habite en Suisse?»
T. Sallaz, Nyon.
Atari Magazine lance, à l'occasion du salon de la musique, une disquette contenant de nombreux utilitaires musicaux dont *AMI*. Vous trouverez un bon de commande dans ce numéro.

«L'assembleur est-il un logiciel? Si oui, est-il plus simple de programmer dans ce langage plutôt que dans un autre? Combien coûte-t-il?
Lorsqu'on achete un logiciel, les programmeurs utilisent quel langage? Est-il nécessairement sur la disquette ou dans la Rom du STE?
Puis-je programmer de la musique Midi en Omikron?
Quel est le meilleur logiciel de digitalisation sur STE?
Enfin pourquoi les programmes de dessin peuvent afficher 4 096 couleurs et non les jeux?»
D. Gronoff, Moisson.
L'assembleur est effectivement un logiciel, mais avant d'aller plus loin revenons à quelques définitions. L'ordinateur (en réalité son microprocesseur) ne comprend qu'un seul langage, le langage binaire. Chaque processeur possède un ensemble de commandes de base lui permettant d'exécuter les programmes binaires et de communiquer avec l'extérieur.
Le langage d'assemblage est un langage dont les «termes» sont une représentation symbolique (et mnémotechnique) des commandes binaires du processeur. Par exemple, la commande d'addition s'écrit en binaire «1011100» et en langage d'assemblage «ADDQ» ce qui est tout de même plus lisible et plus compréhensible pour un esprit humain. L'assembleur est le programme qui permet de transformer un fichier source écrit en langage d'assemblage en un fichier binaire (ou programme) directement utilisable par le processeur.
Les programmeurs sur ST utilisent de préférence un des trois langages suivant: le langage d'assemblage (68000), le langage C, ou le langage Basic (*GFA* ou autre). Le langage C et le langage Basic sont des langages évolués, dont la syntaxe s'apparente un peu à celle du langage parlé. Pour transformer un programme Basic (ou C) en un programme binaire, on utilise un compilateur (programme chargé d'effectuer la traduction). L'utilisateur n'a donc pas besoin de posséder ces langages en ROM, puisque ce qu'il n'utilise pas le «source» mais le fichier généré par le compilateur, fichier qui peut être directement exécuté par le processeur sans autre intervention!
Il existe une catégorie particulière de programmes: les interpréteurs. Ces derniers effectuent un travail similaire au compilateur, mais ne crée pas de fichiers binaires. Le compilateur traduit l'ensemble du source d'un seul jet et produit un programme que l'ordinateur peut utiliser sans avoir besoin du compilateur. L'interpréteur, au contraire, traduit le source puis ordonne l'exécution à l'ordinateur, ligne après ligne. L'exécution est plus lente et la présence de l'interpréteur est obligatoire pour l'exécution du programme.
Votre STE est vendu avec l'interpréteur *Basic Omikron*. Mais sachez qu'il existe aussi un compilateur en vente dans le commerce pour ce langage.
L'*Omikron Basic* possède une bibliothèque de fonctions permettant une programmation aisée des interfaces MIDI.
Pour une digitalisation de qualité sur STE nous préconisons *ST Replay Pro*, ou *Studio Conceptor*.
Le STE affiche 16 couleurs simultanément à l'écran. Par une astuce de programmation assez complexe à mettre en œuvre, il est cependant possible de dépasser cette limite théorique et d'afficher à l'écran bien plus de couleurs. Cette astuce nécessite cependant beaucoup de temps machine. c'est-à-dire que le processeur concentre sa puissance sur l'affichage d'image et des couleurs. Dans de telles conditions, il devient impossible de lui faire effectuer simultanément d'autres tâches comme,
par exemple,le déplacement de sprites. La réalisation
de jeux d'arcade devient alors impossible.

«J'ai lu avec un grand intérêt votre article sur le Basic 1000D (Atari Magazine n°14), pourriez-vous me communiquer les coordonnées de l'éditeur?»
M. Bozec, Chatou.
Nous avions effectivement oublié la société **Mori** dans nos «adresses utiles». Voici donc les coordonnées de cette société:
Mori, 14, rue du Royaume
91 440 Bures sur Yvette
Tel: (1)69.07.88.46.
Vous pouvez commander le *Basic 1000D* directement à cette adresse en envoyant un chèque ou mandat postal à l'ordre de **Mori** d'un montant de 599,70 F (575 F pour le logiciel et 24,70 F pour les frais de port).

«Le transfert Portfolio/ST est paraît-il possible. Pourrais-je savoir avec certitude si, en me procurant un Portfolio, je pourrais y entrer des données saisies sous Rédacteur, Calcomat ou Datamat? Et inversement?
A propos du Rédacteur III, il est regrettable d'avoir, semble-t-il, à choisir entre une version couleur ou une version monochrome. J'aurais aimé posséder les deux...»
M. Massa, Marseille.
Le transfert ST/Portfolio est en effet possible grâce à quelques logiciels de transfert comme *Mirtrans* de **Myrtha**. Il permet donc aux ordinateurs d'échanger des informations. Vous pouvez par exemple entrer un texte

sous le Portfolio, puis le transférer vers le ST et le récupérer sous le *Rédacteur*. L'échange de texte doit se faire en ASCII. D'une manière générale tout transfert d'informations entre ces ordinateurs doit être effectué en utilisant des fichiers au format ASCII simple c'est-à-dire sans enrichissement. Il faut toutefois se souvenir de la capacité mémoire limitée à 128 Ko du Portfolio. On considère généralement que la taille maximale des fichiers ne doit pas excéder 50 Ko (en supposant que vous utilisiez des bee-cards).
Pour le tableur, celui du Portfolio reconnaît le format WKS, format inconnu de *Calcomat* sur ST. Mieux vaut utiliser sur ST, *Becker Calc*, *LDW Power* ou *K-Spread 4*, trois tableurs capables de récupérer des fichiers au format WKS (une étude approfondie sur les tableurs est parue dans le n°13).
Enfin, contrairement à ce que vous écrivez, le *Rédacteur III* est bien fourni avec une version monochrome et avec une version couleur. Jusqu'à présent le *Rédacteur III* n'était compatible qu'avec les moniteurs monochromes. Mais la toute nouvelle version (3.03) fonctionne désormais sur tous les Atari. Le pack *Rédacteur III* comprend maintenant 6 disquettes: 1 pour la version monochrome, 1 pour la version couleur, et 4 pour les utilitaires et polices.

«Comment se procurer les numéros 1 à 11 d'Atari Magazine, ainsi que la reliure?
Pourriez-vous m'aider à choisir un logiciel pour débuter sur les tableurs et sur le graphisme artistique?
Existe-t-il des logiciels de dessin technique?»
Sylvie Augier, Marseille.
La reliure coûte 98 F. Le premier numéro d'**Atari Magazine** est malheureusement épuisé, les numéros 2, 3 et 4 sont en voit d'épuisement. Vous pouvez cependant commander les numéros 5 à 11 au prix de 20 F chacun ou 120 F les 7. N'oubliez pas de rajouter 8 F de frais de port (voir bon de commande).
Pour débuter avec un tableur nous vous conseillons *Graal Calc* (pour son ergonomie et son manuel particulièrement bien adaptés aux néophytes) ou *Calcomat* (pour son prix). Côté graphisme, il existe de bons logiciels en téléchargement (*Néochrome* par exemple) sur le **3615 ATARI**. Dans le commerce vous pouvez porter votre choix sur le célébrissime *Degas Elite* ou sur l'excellent et récent *Dali 3*.
Le dessin technique est souvent réservé aux utilisateurs de 1040 ST (ou de Mega ST). Le moniteur monochrome est parfois obligatoire. Nous ne citerons que *Becker CAD* de **Micro Application**, *ZZ-2D*, *ZZ-Draft* et *ZZ-CAD* de **Human Technologies**.

«Je voudrais savoir si Le Rédacteur III et Calamus fonctionnent sur mon ancien 1040 STF?»
J. Turpin, Petite-Ile.
Effectivement ces deux logiciels fonctionnent sur les anciens modèles. Il faut cependant constater qu'un méga de mémoire se révèle vite insuffisant pour exploiter pleinement ces deux «monstres» de la logithèque ST.

«J'ai lu qu'il existait un traitement de texte multilingue édité par les éditions Aouate. Pourrais-je en avoir les coordonnées?»
P. Marion, Ile de la Réunion.
Il s'agit du traitement de texte «Light» présenté en previews dans ce numéro. Celui-ci ne sera disponible que dans quelques jours. Cette société commercialise également *ST-Breu* (traitement de texte Hébreu) et *ST-Thoscope* (logiciel de gestion de cabinet médical).
Aouate Informatique
23, rue Charles,
91 230 Montgeron
tel.: (1)69.03.48.52.

«Le programme de reproduction des échantillons de ST Replay 4 sur STE publié dans votre numéro 6, fonctionne-t-il aussi pour ST-Replay Pro? Le compilateur GFA 3.5 compile-t-il les programmes écrits en 3.0? Je n'arrive à charger qu'une fonte sous Degas Elite?»
Y. Pollart, Sains en Gohelle.
Notre programme peut effectivement être utilisé avec les échantillons de *ST-Replay Pro*.
Le compilateur 3.5 reste compatible avec tous les programmes écrits en *GFA 3.0*.
Pour charger une fonte sous *Degas Elite*, il faut avoir démarré votre ordinateur sous GDOS et avoir proprement configuré votre fichier `ASSIGN.SYS` (cf. Atari Magazine n°9).

«Pourriez-vous me communiquer les coordonnées de M&A Associates, société important des logiciels pour le Portfolio?»
R. Ribac, Paris.
M & A Associates
37, rue des Mathurins
75 008 Paris
tel.: (1)42.67.97.96.

«Quel livre me conseillez-vous pour me perfectionner en GFA 3.0? Je n'arrive pas à saisir certains de vos programmes comme ceux débutant par «mode 0: key off»?
Connaissez-vous une imprimante à moins de 600 F?»
Delphine Lamarque, Toulouse.
Nous vous conseillons l'énorme ouvrage de **Micro Application** *«Le grand livre du GFA 3.0»*. Cet ouvrage constitue une véritable bible de la programmation en GFA.
Les programmes débutant par «Mode 0:Key Off» proviennent de la rubrique STOS. Cette rubrique ne s'adresse qu'aux utilisateurs de ce langage et les listings qui y paraissent ne sont pas utilisables en GFA.
Excepté sur le marché de l'occasion (consultez la rubrique petites annonces du **3615 ATARI**), il n'existe pas, à notre connaissance d'imprimantes dont le prix soit inférieur à 1 000 F.

«De quel moyen économique dispose-t-on pour lire et transcrire en format Mac des fichiers sur disquette ST? Peut-on utiliser le Portfolio comme modem?»
F. Yazdani, Annecy.
Il n'existe qu'une seule solution fiable et pratique pour effectuer de tels échanges entre le ST et le Mac. Cette solution n'est autre que l'émulateur *Spectre GCR* (édité par **Clavius**), qui vous permettra par la même occasion de faire tourner sur ST vos programmes Mac.
Le Portfolio est un ordinateur de poche. Il n'est pas muni en standard d'un modem. Signalons cependant que les sociétés **Giddap** et **M&A** fabriquent des modems adaptés au plus petit PC du monde.

«Acquéreur d'un 520 STE depuis le mois de février, programmeur à mes heures, il m'est arrivé une mésaventure assez rare suite à un emploi abusif de Malloc. Ce message m'annonçait en anglais que j'étais en carence de mémoire et qu'il me fallait réinitialiser la mémoire. Ce message provient-il du GFA ou du TOS?
A quand le quadrupleur de

joysticks et de paddles pour le STE?»

O. Piau, Saint-Victoret.

Ce message d'erreur provient du système d'exploitation du ST (le TOS).

Atari France ne prévoit pas dans un futur proche la commercialisation de l'interface quadrupleur de joystick. Ce rôle est volontairement laissé aux éditeurs de jeux et fabricants de joysticks.

«S.O.S., je réside dans la Manche, département très agréable au demeurant, mais qui semble se refuser totalement à l'apparition de la micro-informatique. Même si quelques revendeurs affichent l'enseigne «Atari», il est impossible d'y trouver quoi que se soit puisqu'ils n'ont aucun stock! Je me suis pourtant fixé un budget informatique de 10 000 F par an. Ne devant pas être seul, je trouve les revendeurs bien prétentieux pour pouvoir passer à côté d'un tel potentiel...»

G.X.B

Vous n'êtes effectivement pas le seul utilisateur à rencontrer ce problème. La vie informatique semble essentiellement parisienne, et les «provinciaux» éprouvent bien des difficultés à s'équiper. C'est en partie pour diminuer cet isolement qu'**Atari France** a créé le **3615 ATARI** et son téléchargement. Mais il est bien évident que cette solution ne suffit pas. Vous devriez essayer l'achat par correspondance. De nombreux magasins parisiens, conscients de ce problème, propose de tels services. Plusieurs éditeurs en font de même. Il suffit de consulter les publicités du magazine. Certes, ce système est plus lent (il faut parfois attendre 2 ou 3 semaines avant de recevoir son logiciel), mais vous êtes à peu près certains d'obtenir ce que vous cherchez. En attendant, tous les revendeurs de province ne sont pas prétentieux et incompétents. En consultant la liste des revendeurs de votre département sur le **3615 ATARI**, vous en trouverez certainement un à votre goût.

«Possesseur d'un 1040 STF et d'un Megafile 30 depuis plus de deux ans, j'ai récemment acheté un 1040 STE équipé de Roms1.62. Malheureusement je n'ai jamais réussi à faire fonctionner correctement mon disque dur sur ma nouvelle machine. Au bout de quelques minutes d'utilisation, le directory devient incohérent. De même lorsque je formate mon Megafile 30, l'Atari trouve un nombre très important de Boot-Sectors. Que se passe- t-il?»

Question minitel.

Certains lecteurs nous ont fait part par courrier ou par minitel, d'une anomalie de fonctionnement de leur STE avec un disque dur.

Renseignement pris, le problème ne conserne qu'une série de STE. *Atari France* a identifié ce problème. On le résout par un simple échange du circuit DMA de l'unité centrale.

Pour détecter si votre STE fait partie de cette série, il vous suffit de tenter un formatage du disque dur. Si l'ordinateur reconnaît un nombre très important de «bad sectors» (supérieur à la centaine), vous devrez effectuer l'échange du circuit DMA.

Au cas où vous auriez subi ce désagrément, contactez votre revendeur habituel (ou à défaut le service consommateur d'**Atari France**) qui connaît la marche à suivre.

Service Information:
(16.1)40.85.31.31.

ARABESQUE
Fromage et dessert

Bitmap et vectoriel sont des modes de dessin informatique radicalement différents, mais qui ont tous deux beaucoup de qualités. Il fallait un logiciel qui les allie vraiment pour démontrer leur complémentarité...

Ce logiciel tourne sur tout les ST disposant au minimum d'un méga-octet de mémoire vive et d'un écran monochrome (il n'exploite pas encore le grand écran, mais l'adaptation est en cours). *Arabesque* est édité dans sa version française par **Upgrade Editions**. Son nom fait penser à des motifs décoratifs évoquant des applications propres au mode vectoriel. Ce type de graphisme représente la grande force du programme. Mais *Arabesque* n'est pas que cela. En effet ce n'est pas à proprement parler le premier programme de dessin vectoriel sorti sur ST. *Outline Art* (cf. **Atari Magazine** N°8), logiciel de titrage lié au programme de PAO *Calamus*, offrait déjà des possibilités proche de celles qu'on peut attendre d'un programme de dessin artistique vectoriel. Mais *Arabesque* est nettement plus ambitieux, d'une part parce qu'il est totalement orienté vers le dessin artistique (domaine bien plus vaste que le titrage), et d'autre part parce que ses concepteurs ont pris le parti d'en faire un logiciel double. Car *Arabesque*, c'est deux programmes de dessin en un seul! Le dessin bitmap et le dessin vectoriel ont tous deux de multiples avantages, ils ont aussi leurs inconditionnels et leurs détracteurs. En tout cas l'idée de les combiner pour faire un programme d'infographie vraiment complet est excellente. Encore faut-il que cette combinaison soit bien réalisée, et tout particulièrement au niveau de l'interface utilisateur. Eh bien c'est chose faite.

Fig. 1.

L'interface

L'interface utilisateur exploite très largement les possibilités du GEM. L'écran de travail, quel que soit le mode (bitmap ou vectoriel) est une fenêtre dont on peut «explorer» le contenu grâce à des sliders ou en bougeant la page (plusieurs sont disponibles) à la souris. Contrairement à l'usage, on n'a pas ici de menus déroulants, hors mis un menu à une seule option qui donne accès à d'éventuels accessoires de bureau. Ce menu est en fait activable grâce à une icône car les fonctions du logiciel sont accessibles par un panneau d'icônes (figure 1). Ce panneau peut, par un simple clic de la souris, être positionné n'importe où sur l'écran. Un procédé très pratique que l'on aimerait voir plus souvent... Les icônes sont très lisibles, ainsi leur usage est rapide et facile, sans compter que toutes les fonctions sont doublées au clavier. Le clic gauche a été retenu pour la sélection d'un outil, et le clic droit pour son paramétrage, procédé maintes fois éprouvé et approuvé. La ligne d'écran, normalement utilisée par le menu déroulant, est ici occupée par une ligne où s'affichent toutes sortes de valeurs très utiles à l'infographiste telles que les coordonnées absolues et relatives du curseur, les informations sur l'objet graphique en cours de tracé, ainsi que le numéro de la page courante. Mais cette ligne peut-être remplacée par une règle graduée, en pouces ou en pixels, ainsi que dans l'unité de mesure qui vous convient. L'auteur de ce programme n'a décidément rien laissé de côté pour privilégier la précision.

Le fonctionnement de l'interface étant le même dans chacun des deux modes graphiques, il serait judicieux maintenant de passer en détail des deux parties d'*Arabesque*, si différentes et pourtant si utiles l'une à l'autre, en commençant par la plus traditionnelle...

Bitmap

Les outils sont eux aussi tout à fait traditionnels, et il serait superflu de les énumérer. Ils n'ont d'ailleurs rien de particulièrement exceptionnels, et aucun gadget inattendu ne viendra surprendre l'habitué des *Degas* et autres *Stad*, à part peut-être une fonction de remplissage dégradé utilisant des trames du plus bel effet. L'utilisateur prendra plaisir à retrouver [UNDO] qui est ici actif sur la dernière opération effectuée depuis un clic souris et réversible par lui-

même. C'est encore là le meilleur type de fonction d'annulation. *Arabesque* offre une fonction de texte assez puissante, qui permet d'utiliser aussi bien des fontes GEM que des fontes importées du programme *Signum*, à conditions que ces dernières aient été converties au préalable avec un logiciel adéquat, fourni sur la disquette d'*Arabesque*. Il est bon aussi de mentionner la loupe, pratique puisqu'elle offre trois degrés de grossissement, et que tous les outils de dessin sont opérationnels.

Mais la partie de ce logiciel donne toute sa mesure dans les fonctions de traitement de bloc (découpable par cadre ou au lasso) qui sont assez surprenantes.

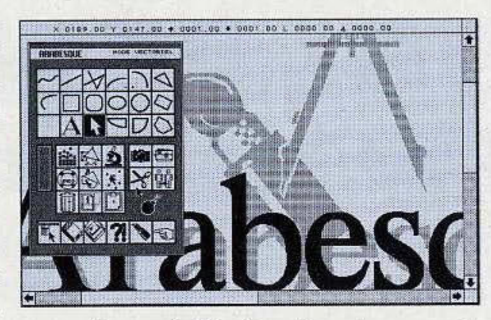
Jugez plutôt: miroirs horizontaux et verticaux, inversion, détourage paramétrable, lissage, rotation par degrés, différents types de courbure, changement de contraste, modification de la taille, ombrage, inclinaison... On peut même remplir une forme avec un bloc d'images, en adaptant éventuellement celui-ci à la forme de la zone à remplir, ce qui peut donner des résultats incroyables. Enfin, l'exécution des fonctions ci-dessus mentionnées est aussi rapide qu'efficace.

On peut charger pratiquement n'importe quel type d'image bitmap dans une page d'*Arabesque* (IMG, *Degas*, *Stad*, IFF) dont la résolution n'est limitée que par la mémoire dont dispose votre machine.

Vectoriel

Le vectoriel, c'est la voie royale du dessin informatique, et ce pour une excellente raison: dans ce mode, on se moque de la résolution. L'image est faite de formes paramétriques, où toutes les coordonnées sont considérées de façon relative. Ainsi la qualité de la sortie papier ne dépendra-t-elle que de la résolution du système de sortie, et non du soin apporté à l'image d'origine.

Les outils du mode vectoriel d'*Arabesque* ressemblent assez à ceux du mode bitmap, mais leurs effets sont naturellement très différents. Par exemple, le dessin à main levée génèrera une suite de segments de droite et non une ligne de pixels successifs. C'est encore plus simple pour les différents tracés de lignes, de courbes et de polygones. Les formes peuvent être remplies, et enfin la fonction de texte est considérablement plus élaborée puisqu'elle a des options rudimentaires mais intéressantes de mise en page, comme le centrage, la justification, etc.



L'une des caractéristiques essentielles du mode vectoriel est de considérer l'image non pas comme un ensemble de pixels mais comme un ensemble d'«objets». Un polygone, une ligne, une courbe, sont des objets. Et bien entendu, comme leur existence dépend de paramètres relatifs, ils sont modifiables à volonté. *Arabesque* offre donc toute une batterie d'outils de manipulation et de modification d'objets. Couper, copier, coller, dupliquer, déformer, effacer, faire tourner, réduire ou agrandir, incliner, etc. On peut même déformer un objet en se prenant isolément aux points qui déterminent sa forme...

Les deux font la paire

Bien sûr, si dans *Arabesque*, bitmap et vectoriel vont de paire, c'est qu'il y a une bonne raison! Tout d'abord, il y a possibilité de transformer une image vectorielle en image bitmap. Cela peut sembler dérisoire, mais il peut-être bien utile de profiter des nombreux avantages offerts par le travail en mode vectoriel pour préparer une image très précise et parfaitement proportionnée (un logo, un document technique) avant de l'exporter vers un format bitmap pour une raison ou une autre (utilisation dans la page de présentation d'un logiciel, par exemple). Mais le plus intéressant est sans conteste l'utilisation d'une image bitmap dans le mode vectoriel... Il s'agit tout simplement d'une image point par point affichable dans la page où vous travaillez avec des objets vectoriels. Il vous est alors possible de l'utiliser comme guide pour «décalquer» cette image en vectoriel, et n'en garder que la version vectorielle. Prenons l'exemple d'un logo que vous avez sommairement esquissé sur une feuille de papier. Vous passez cette feuille dans un scanner et vous en récupérez une image bitmap IMG, ou IFF. Vous pouvez par la suite vectoriser «à la main» cette image, pour parvenir à une version qui pourra être sortie à n'importe quelle résolution avec une précision impeccable, la possibilité de modifications aisées et très rapides, et toute la qualité que vous auront permis d'atteindre les outils de dessin vectoriel. Certains programmes, sur d'autres machines, font déjà de la «vectorisation automatique», niveau auquel *Arabesque* n'est pas encore arrivé. Ce n'est pas la seule lacune de ce logiciel, puisque, hélas, on n'a guère la possibilité de tracer des splines (lignes entièrement manipulables, dont on peut modifier la courbure à posteriori avec des «petites poi- gnées» et des tangentes permettent des déformations toujours harmonieuses) qui ont fait le succès et même la réputation du vectoriel. Il est même surprenant de ne pas les retrouver dans *Arabesque*, tant ces «petites poi- gnées» sont liées au concept de dessin vectoriel.

On peut néanmoins espérer que ce logiciel n'est que l'avant-garde d'une gamme de produits toujours plus performants et que, dans une version ultérieure, les développeurs de ce produit nous feront la joie de telles améliorations. Constatant l'usage déjà répandu des grands écrans monochromes, et l'arrivée récente de somptueux écrans haute résolution couleur, comme ceux proposer par **Human Technologies** et qui gère jusqu'à 16 millions de couleurs; on peut souhaiter voir déferler prochainement sur le ST des programmes de dessin vectoriel couleur égalant, et même surclassant, leurs équivalents tournant sur d'autres systèmes.

Arabesque est un bon produit de dessin monochrome, bien plus révélateur des capacités réelles du ST que bien d'autres logiciels que l'on avait vu jusqu'à présent. S'il lui manque encore quelques possibilités qu'on peut espérer voir apparaître dans le futur, on ne peut guère lui reprocher de ne pas être fonctionnel, en tout cas sur des machines pourvues de mémoire. Agréble et puissant, ce programme à presque tout pour plaire!

Bruno Bellamy

Arabesque
Edité par Upgrade Editions
Prix: 990 F TTC



LE BLOC NOTES
Rentrée ludique

Quoi de neuf? Des logiciels de toutes sortes, une nouvelle société, des projets et des espoirs, des ambitions et des réalisations. Bref c'est la rentrée...

Gremlin

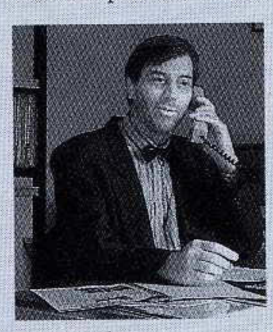
C'est avec impatience que l'on attend *Federation Quest One*, un mélange de *Donjon Master* et de *Day of the Viper*, se jouant sur vingt niveaux dans plus de cent salles réparties sur trois étages.
On y trouve: une représentation en 3D des lieux avec une trentaine d'aliens animés (pas forcément de bonnes intentions...), des messages et des commentaires suivant l'évolution du jeu, six icônes donnant accès à des écrans intermédiaires et six autres permettant de programmer des robots qui iront se faire rôtir la carcasse à votre place. Le tout totalement en français.

Activision

Time machine est une arcade-aventure contant les mésaventures du professeur Plotts qui doit parcourir le continuum spatio temporel de la préhistoire jusqu'à nos jours pour empêcher les méchants et les sournois d'envahir la terre. Armé d'une décharge électrique, Plotts entreprend moult actions dans le passé qui rejailliront dans son futur (en changeant d'époque, une graine plantée devient un arbre...).
Aliens vs Predator, **Activision** ayant acheté les droits de ces deux films, cette société nous concocte un seul jeu qui réunira ces deux thèmes au début de l'année prochaine.
Activision prépare pour octobre la conversion du jeu d'arcade *Atomic Robotkid*.

Re-Naissance

Il est l'heure de saluer la nouvelle **Ere** qui s'avance! Sous la houlette du toujours fringant Emmanuel Viau, **Ere Informatique** reprend du service, et, dans son élan, vous offre une compilation, économique de quatre titres ayant fait leurs preuves (*Indy 500*, *The enforcer*, *Play House Strip Poker*, *Blue War*) ainsi que des offres d'emplois pour des scénaristes, des graphistes, des programmeurs. «La politique d'auteurs autrefois en usage chez **Ere** où l'on bichonnait les auteurs, sera maintenue dans cette nouvelle structure» affirme Emmanuel Viau. Que les Victor Hugo confirmés, les Léonard de Vinci en pleine possession de leur art et les Norbert Wiener de l'algorithmique se présentent sans crainte au 16 Quai Jean-Baptiste Clément à Alfortville, ils y seront accueillis à micros ouverts!


Emmanuel Viau

Lankhor

Lankhor dont on suit avec attention toute la parcimonieuse mais précieuse production annonce pour septembre *Raiders*, un logiciel d'initiation et de compréhension des mécanismes boursiers. Graphismes soignés, simplicité, réalisme et convivialité sont les aspects primordiaux du jeu, auxquels il faut ajouter la touche **Lankhor**: l'aide vocale (229 F).

Supersoniques

Ils sont deux (pour l'instant) à se mesurer dans les airs: *F-29 Retaliator* (**Ocean**) et *F-19 Stealth Fighter* (**Microprose**), avec en plus le *Fighter Bomber Advanced Mission Disk* **d'Activision** sans compter le très attendu du *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0* d'**Electronic Arts**. Ce dernier qui a longtemps tourné sur PC est une version spéciale 16 bits, permettant de choisir parmi 18 avions différents (y compris une navette spatiale!). Les possibilités ont l'air gigantesques puisque de nouveaux terrains, la possibilité de voler la nuit, de voler en formation et l'acrobatie aérienne ont été rajoutés. Pour finir une cassette audio de *Chuck Yaeger* himself vous guidera de l'entrée du cockpit jusqu'au plus audacieux looping.

Trois titres nouveaux sont annoncés pour cet automne: *Operation Harrier* qui utilise le même procédé que *Rotox*, à savoir un décor calculé tournant autour du sprite principal. Ici, vous serez aux commandes d'un Mc Donnel Douglas AV-8B *Harrier II* sous les ordres de l'affreux Colonel Mad. Grande variété de missions, sélection des armes, réparations et sauvegardes possibles sont au menu de ce jeu prometteur. *Mean Streets* vous met dans la peau de Tex Murphy, un privé enquêtant sur la mort d'un célèbre professeur d'université. 27 personnages animés répondent à vos questions, réagissent à vos menaces et parlent (en anglais?) en utilisant un procédé nommé Real Sound. En plus on y trouve aussi des scènes d'arcade, de tir et même une simulation d'un véhicule air/terre en 3D faces pleines. *Murder*, enfin, dont l'action se déroule dans un manoir anglais ou gentlemen, ladies et domestiques mélangent allégrement amour, jalousie, haine, intérêt financier et chantage pour


Murder

aller occire un de leurs proches. Vous visiterez toutes les pièces du manoir, comparerez les empreintes sur les objets après avoir choisi votre degré de difficulté et résoudrez l'une des trois millions et demi d'énigmes proposées!

Ocean

Prévu pour la fin de l'année et sous forme de trois jeux: arcade, aventure-action et jeu de rôle, le


Might Breed

grand évènement d'**Ocean** sera *Nightbreed-Cabal* dont le scénario a été écrit par Clive Barker l'auteur du film Hellraiser. Poursuivi par la police, son psychanalyste, sa petite amie et un tueur hystérique, Boone, le héros, échoue dans la cité souterraine de Midian peuplée d'étranges créatures monstrueuses adoratrices du dieu Baphomet. Nombreux brrrr, aaargggh et glooops! en perspective...


Billy the Kid

Plus calme, sans doute, sera le dernier jeu développé par Level 9 (autrefois spécialisée dans l'aventure) et **Ocean**, qui aura pour nom *Billy the Kid*. Attaques de banques, batailles de saloon et détroussage de trains seront les divertissements des deux chatouilleux de la gâchette, Billy le desperado et Pat Garret le sherif.

La prochaine réalisation des auteurs de *Falcon* (superbe!) et de *F-29* (superbe!) aura pour nom *Epic*. Ce sera également une simulation en 3D avec des sons digitalisés, un grand nombre de missions et de nombreuses phases d'arcade.

Enfin, il faut signaler la sortie de *Adidas Football* et d'un «shoot'em up» sanglant sur neuf niveaux, *Midnight Resistance*.

Rainbow Arts

Juste quelques mots pour signaler les prochains jeux de cette talentueuse compagnie allemande car un reportage sera sans doute publié sur celle-ci dans le numéro d'octobre d'Atari Magazine. *Ra, Le-*


Ra

gend of Faerghail, Apprentice sont prévus pour l'automne tandis que *Mudsports, Rotator et Masterblazer* arriveront un peu plus tard.

Ra est une suite de puzzles logiques où l'on doit éliminer des tuiles. De difficulté graduée, cela se joue sur 150 niveaux soit en mode problème soit en mode arcade avec intervention du temps. *Legend of Faaerghail* est un jeu de rôle d'«heroic-fantasy» avec de très nombreux personnages (80), huit donjons sur quatre niveaux, chaque niveau comptant jusqu'à mille salles, de nombreux sons et de l'animation; bref un des jeux de rôle parmi les plus complexes du moment. *Apprentice* se présente dans la catégorie «plateformes» et se veut extrêmement fouillé, riche et copieux. Un apprenti magicien (apprentrice) devra faire ses preu-


Mudsports

ves en manipulant des caisses et des ballons. Ceux-ci permettront de résoudre différents puzzles et de découvrir également des bonus, des salles secrètes et d'autres niveaux du jeu.

Mudsports, réalisé par l'équipe de *Grand Monster Slam*, est une simulation sportive dans laquelle deux équipes essayent de marquer des buts en lançant des freezebees vivants. Après chaque match intervient un mode gestion où l'on définit les tactiques et gère le moral de l'équipe. Trente niveaux différents sont proposés pour ce jeu de stratégie/action, *Rotator*, où vous devez rétablir des connexions détruites entre votre base et les générateurs des alentours. *Masterblazer*, pour terminer, qui, reprenant le principe de *Ballblazer*, la petite balle roulant à un train d'enfer sur une route parsemée d'embûches diverses, se veut une version entièrement reprogrammée 16 bits qui exploitera toutes les possibilités qu'offrent ces machines.

Domark

Pour 199 F vous pouvez vous offrir *Klax*, déve-



loppé sur micro en même temps que dans les salles d'arcades (une version superbe va bientôt sortir pour le Lynx!). Il s'agit, un peu à la manière de *Tetris*, d'assembler des tuiles rectangulaires qui apparaissent sur un tapis roulant afin de former des figures colorées. Le jeu est prenant assez bien fait mais un peu monotone. Une autre adaptation, bien réussie, est le très vif *Escape from the planet of the robot monsters* (299 F). Dans un univers coloré très BD de science fiction, vous maniez Jake (accompagné de Duke en mode deux joueurs) en mission dans les usines de la planète X pour sauver des Reptilons le professeur Sarah Bellum. Le destin du monde est dans vos joysticks.



Et si jamais vous avez une légère défaillance sur le coup de onze heures, vous pouvez toujours vous offrir la compilation musclée *Heroes* (299F) qui réunit James Bond, Barbarian, Swarzenneger et Skywalker dans les productions suivantes: *Licence to Kill, Barbarian II, The Running Man* et *Star Wars*.

Signalons qu'on retrouvera une nouvelle fois Bond dans *l'Espion qui m'aimait* prévu pour fin septembre.

Coktel Vision

Six programmes, au moins, sont prévus à partir de septembre chez **Coktel** et **Tomahawk**. *Cougar Force* (ex Super


Cougar Force

A) une arcade-aventure en plusieurs parties dont une partie en bateau très rapide; *No exit*, tatanne coulée et tranchante contre des bébettes fantastiques et surprenantes; *Baba Yaga* ou comment écrire son propre conte (avec choix des développements de



Baba Yaga

l'histoire, épreuves et aventures, enveloppés de beaux graphismes (bravo Kaki!) et de jolis sons); *Empire*, d'après l'œuvre de, et par François Nédelec (auteur du jeu de rôle futuriste du même nom), un projet plein d'ambition avec un mode dialogue inédit, des combats, de l'exploration et de la 3D calculée faces pleines; *Guesha* qui sera un soft «hard» puisque son sous-titre est Emmanuelle II. Signalons qu'à ce sujet un modèle a fait des séances de pose et que les bandes ont été en partie digitalisées!

Le dernier projet a pour nom de code *ADI*. C'est un projet ambitieux, que nous aurons l'occasion de détailler dans les prochains mois, conçu avec des ergonomes, des enseignants et des psychologues. Une disquette de base contiendra des outils et documents (calculette, bloc-notes, journal personnel, atlas, lexique de langue, poèmes, initiation à l'informatique...), des jeux, un système d'évaluation, tandis que des disquettes programmes (français, maths, anglais) seront proposées séparément. L'ensemble a été expérimenté dans un centre de vacances pendant tout le mois de juillet. Affaire à suivre attentivement.


Guesha

Ninja

Last Ninja III sortira des cartons de **System 3** en novembre bien après *Flimbo Quest* (nous aurons sans doute une démo que vous pourrez télécharger sur le **3615 ATARI**). Flimbo est un mignon petit personnage sauteur de plateformes qui devra retrouver son amie Pearly sur sept niveaux chatoyants remplis de monstres. A noter sur la version ST un triple scrolling différentiel assez difficile à réaliser et du plus bel effet.


Flimbo Quest

En vrac

On a appris avec grand plaisir que la version ST de *Shadow of the Beast* de **Psygnosis** doit sortir très prochainement.

Electrocoin Software va lancer sur le marché une collection spécialisée dans les classiques des coin-up. Le premier titre annoncé est *Mr Do! Run Run*. Il s'annonce prometteur d'après les premières démos visionnées.

Foot foot foot!

Virgin, **Audiogenic** et **Anco** ont sorti leurs simulations dont les noms sont respectivement: *World Cup Soccer, International Soccer* et *Kick Off 2*. La palme revient incontestablement pour le nombre de ses possibilités, son ergonomie et la variété des coups possibles à *Kick Off 2*. Néanmoins les deux autres simulations sont loin d'être négligeables et possèdent chacune beaucoup de charme: une très bonne «jouabilité» et la vue qui passe au niveau du joueur quand on entre dans la surface de réparation dans *World Cup Soccer*; la prise en compte de l'inertie des joueurs et le hourvari chahuteur de la foule parfaitement digitalisé pour *International Soccer*. Un comparatif détaillé s'impose. Nous le ferons dans un prochain numéro lorsque toutes les simulations seront enfin disponibles.







Operation Stealth

«Mon nom est Glames, John Glames... Je participe à la deuxième aventure mise en scène par l'équipe de **Delphine Software**. Cette fois, les dessins ont été réalisés par la talentueuse Michèle Bacqué et Imagex. Les programmeurs sont les mêmes et Jean Baudlot a une nouvelle fois composé la musique.



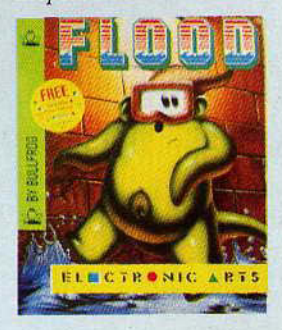
Ma mission est simple: retrouver au Santa Paragua les traces de l'avion prototype Stealth sans doute dérobé par l'infâme (pouah!) général Manigua. Ma mallette ultra-super-méga-hyper-giga sophistiquée contient moult gadgets dont un falsificateur de passeports, un rasoir enregistreur et un stylo-rongeur. Toutes les critiques faites au *Voyageurs du Temps* (action au pixel près, linéarité du scénario...) ont été prises en compte pour améliorer l'ergonomie de cette nouvelle aventure qui intercale des scènes d'arcade dans une aventure au scénario béton. Bien, j'espère que vous êtes conquis. Alors suivez-moi, j'ai, encore une fois, l'équilibre géopolitique de la planète à sauver».

Editeur: Delphine Software
Genre: Aventures
Graphisme: excellents
Cote: 9/10

Flood

On attendait le deuxième jeu des créateurs de *Populous* avec attention et impatience. Les sept membres de **Bullfrog** s'en sont très bien sortis puisque *Flood* (Inondation) sans apporter des concepts bien nouveaux est un excellent jeu de plateformes avec une animation très souple, une grande variété de méchants (nounours psychopates, vong à tête bulbeuse, champignons moussants, en tout une douzaine de sournois) dont il faudra étudier les us et coutumes, et une très grande ergonomie. Votre personnage, Quiffy, doit ramasser les ordures de chaque caverne (42 au total) qui au fur et à mesure se remplit d'eau, puis trouver le téléporteur de fin de niveau. Pièces secrètes à découvrir, codes secrets à dénicher, puzzles à résoudre, armes diverses, effets sonores et beaux décors, *Flood* vous tiendra éveillé de longues nuits.

Editeur: Bullfrog
Genre : Plateformes
Graphisme: excellents ainsi que l'animation
Cote: 9/10
Léopold Braunstein



CHESS CHAMPION 2175

Les programmes d'échecs sur micro ordinateur, et plus particulièrement sur ST, deviennent de plus en plus en forts, et les bons amateurs doivent «trimer» pour forcer un gain de temps à autre. Chess Champion 2175 ne faillit pas à cette règle et il est de plus, capable d'analyser la façon dont vous jouez!

Dur!

Ce programme annonce un Elo de plus de 2 000 points à son plus fort niveau. C'est un classement qui le situe au-dessus des programmes existants et à égalité avec les très forts joueurs de clubs. Pour donner une idée de ce que représente ce classement en points Elo, considérez qu'un débutant commence à 1 000 points, qu'un bon joueur amateur fait dans les 1 700, qu'un grand maître tourne autour des 2 500 et que Kasparov, le champion du monde, culmine à 2 800 points. Il est admis, d'autre part, qu'une différence de 100 points entre deux joueurs est un handicap insurmontable pour le plus faible.

Si vous désirez évaluer votre force, CC 2175 vous permet, grâce à une batterie de 24 tests, d'estimer votre propre classement à 50 points près. Personnellement j'ai obtenu 1 684 points, ce qui correspond à peu près à mon modeste niveau.

Chess Champion et ses menus déroulants.

Facile

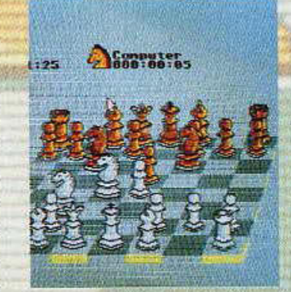
L'écran présente une vue principale de l'échiquier avec ses pièces et, sur la gauche, la liste des coups joués. Vous déplacez les pièces à l'aide de la souris ou en tapant votre coup en notation algébrique (E2E4, par exemple, pour un début pion Roi). En positionnant le curseur sur le haut de l'écran, vous faites apparaître un certain nombre de menus (fichiers, vues, contrôle, spécial).

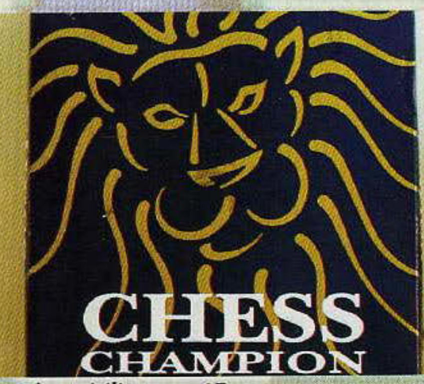
CC 2175 possède de nombreuses possibilités (vue en 3D avec différentes orientations, possibilité de changer légèrement la perspective, accès à la couleur, coordonnées, jeu de pièces différentes, etc) avec quelques particularités très plaisantes comme l'option «mouvements rapides» qui permet de jouer en ne choisissant que la case destination et celle «mouvements intuitifs» qui choisit la pièce la plus probable à bouger quand vous avez préalablement désigner sa destination.

Débutants confirmés

Le programme permet aux novices de choisir un niveau allant d'Orang-outan à Gorille! (en passant par babouin...) et de s'entraîner contre des adversaires pas trop féroces, jouant de façon légale, certes, mais plus ou moins au hasard.

En revanche, si vous sélectionnez l'option «adversaire fort» (strong opponent) vous aurez le choix entre quatre possibilités: le mode «tournoi», le programme gère alors globalement le temps; le mode «temps moyen», CC 2175 prendra toujours à peu près le même temps de réflexion pour chaque coup; le mode «match», le programme utilise autant de temps que vous utilisez; le mode «temps infini», le programme ne cessera de «penser» que lorsque vous l'interrompez en sélectionnant «move now» (coup immédiat).





La même «sicilienne» en 3D.

Apprentissage

Chess Champion possède une bibliothèque d'ouvertures de 300 Ko de données et permet grâce à des boites de dialogues de choisir les lignes que vous désirez jouer. Vous pouvez également créer deux autre bibliothèques: la première est celle de vos ouvertures personnelles, la deuxième celle des ouvertures que l'ordinateur aura trouvé intéressantes dans votre façon de jouer. Cette dernière option, nommée «option apprentissage», permet au programme d'analyser votre jeu et de répondre ainsi encore plus précisément à vos coups! C'est là une des grandes originalités de CC 2175 qui permet ainsi de personnaliser ce programme et d'en faire un partenaire de plus en plus redoutable.

Facile d'emploi, non protégé, pourvu de grandes possibilités, d'excellent niveau, *Chess Champion 2175* est un partenaire idéal aussi bien pour les pousseurs de bois débutants que les écumeurs de tournois confirmés.

Bastien Lenoir

Chess Champion 2175
De Oxford Toolworks
Edité par Ubi Soft
Programme d'échecs
ST/STE couleur ou mono
Notice en anglais
Prix: 300 F



NOTE GLOBALE	18
SON	/
CONVIVIALITE	18
SCENARIO	19
GRAPHISME	18
COTE D'AMOUR	18

MAGIC BYTES
Du nouveau à l'est

Magic Bytes est l'un des labels de la jeune compagnie allemande Micro-Partner. Les avant-premières de leurs nouveaux produits sont très intéressantes, pleines d'originalité, d'humour et de beaux dessins.

C'est à l'occasion d'un programme pour le moins original, nommé *Werner machin* que le monde micro a entendu parler pour la première fois de Magic Bytes. A l'écran, surgi de la cervelle fantasque d'un programmeur germain, un huluberlu,



dessiné façon BD, cherchait à reconstituer sa motocyclette pour se lancer ensuite sur des pistes parsemées d'embûches, genre barils en flammes, énormes rochers, canettes de bière... Rien de très spécial dans le scénario direz-vous. Certes. Cependant le traitement valait son pesant de Heinneken car ce Werner faisait un demi écran de hauteur avec une animation sans heurt et sans reproche! Ajoutez une mini notice ultra réduite et sybilline et vous pouvez sans peine concevoir dans quels abîmes d'émerveillement et de perplexité plongea ce motard...

Ce produit se vendit pourtant à près de 50 000 exemplaires et permit à la société de se lancer vers d'autres cieux, notamment en acquérant les droits de la MGM pour des produits comme *La panthère rose* et *Tom et Jerry*.

Début Soft

Quelques temps après cet énigmatique *Werner mach in*, on a pu voir en 1988 *Clever and Smart*, qui reprenait des personnages comiques d'une BD espagnole des années 60 un peu oubliée, Mortadel et Philémon. Ces deux détectives sont chargés de retrouver le Docteur bactérie, génial savant un peu fêlé. Tout ceci donnant prétexte à une course poursuite fantaisiste dans une ville vue de dessus avec moult pièges et épreuves comme celle de la course à l'escargot. Puis ce fut le tour de *Vampire's Empire*, un jeu d'échelle très bien fait pour Amiga et PC et *Wall street* un jeu de simulation économique également pour ces deux machines.

Mentionnons également *L'enfer du Golfe Persique*, avec des séquences de prise d'otages pas forcément de très bon goût.



Domination

En France et pour les ST, ce sont surtout *Tom and Jerry* et *Pink Panther* qui ont fait remarquer Magic Bytes. De bonne qualité graphique, très fidèles aux personnage d'origine, animés correctement, ces softs du genre arcade-aventure-poursuite mettaient en scène les acteurs des films de la MGM. L'ensemble donnant en définitive des programmes jouables, mais assez conventionnels bien que leur réussite commerciale soit incontestable.



Clever and Smart: les aventures de Mortadelle et Philémon

Futur Musclé

Domination

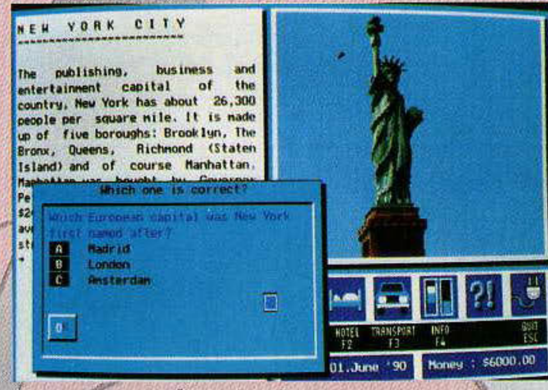
Domination, sorti plus récemment est un logiciel au scénario très intéressant mais encore assez mal réalisé. Jugez plutôt: vous commandez quatre robots que vous allez envoyer conquérir le Quartier Général de


Big Business: dans l'antre du Big Boss

votre adversaire (humain ou micro). Chaque robot possède ses particularités (vitesse, énergie, armure, vitesse de récupération) et peut être commandé individuellement. Les choix d'actions possibles sont: Reddition; Contrôle individuel; Recherche (en vue de trouver des armures, des tours énergétiques ou des tours accélératrices); Attaque; Défense; Attente. L'arène de combat est une surface en 3D composée de 1 024 cases. L'écran est divisé en deux parties et visualise, au départ, les positions des deux armées. Une séquence équipement s'intercale à la fin de chacun des 21 niveaux permettant les réparations indispensables à une autre confrontation ainsi que le partage des armures et des armes trouvées.
Hélas, les robots sont trop petits, les couleurs sont peu attrayantes et ce qui aurait pu être un superbe wargame stratégique ressemble, en fait, à un banal jeu de tir.

Big Business

D'emblée, cette simulation d'affaires, avec ses superbes graphismes et ses animations, met la barre à un haut niveau d'humour, de qualité graphique, de sons et de ressort ludique. Trois joueurs peuvent rivaliser de mauvaise foi dans cette foire d'empoigne en décidant du niveau des dépenses de pub ou de celui des fonds attribués à la recherche; du montant des matières premières à stocker; de l'opportunité de créer ou de fermer des usines; de la nécessité d'emprunter des fonds. Chacun peut tenter de prendre le contrôle des entreprises adverses, chacun peut démasquer les espions des autres joueurs, engager des poursuites juridiques, voire encourager des mouvements sociaux revendicatifs dans les compagnies concurrentes.
De plus, chaque image est truffée de gags tout à fait réjouissant qu'on découvre simplement en cliquant sur l'écran.
Toute cette joviale méchanceté n'empêche pas, bien entendu, le cœur du programme d'être un modèle d'économie précis et sérieux. Des facteurs comme l'inflation, les taux d'intérêts, le climat général du marché, le prix des matières premières, leur disponibilité, sont pris en compte à chaque tour de jeu.


Un questionnaire d'American Journey.

American Journeys

Ce jeu présente une idée originale: affiner ses connaissances en anglais à l'occasion d'un voyage aux USA pendant lequel vous devrez gérer un budget déplacement, nourriture, logement et répondre à un certain nombre de questions.
Les quelques images présentées sont excellentes et l'idée générale du jeu est séduisante.


L'entrée du port dans U.S.S. John Young

U.S.S. John Young

«C'est sans doute la première simulation de vaisseau, non sous-marine, qui tienne la vague!» confesse Thomas Meiertoberens, directeur général de Magic Bytes. L'action se passe en 1995 dans le Golfe Persique. La tension est au plus haut entre les USA, l'Irak et l'Iran. Votre mission sera de manœuvrer l'U.S.S. John Young et de remplir toutes sortes de tâches: convoyer des bateaux, détruire des sous-marins, dégommer des avions, éviter des mines, torpiller des vaisseaux de guerre. Cette simulation à des chances de devenir une référence du genre, d'autant qu'avec l'actualité, elle devient presque réalité.


Air Supply

Air Supply

Voilà un bon petit shoot'em up aérien, genre *Flying Shark*, avec une grande qualité dans l'animation et le scrolling (et en prime un «Space Invaders» antédiluvien, fonctionnant sous interruptions pendant le chargement du jeu!), ainsi que des tas de gadgets techniques comme la sauvegarde immédiate sans interrompre la partie et le replay.


Industrial Rebound: action

Industrial Rebound

Huit niveaux de conduite et cinquante labyrinthes, c'est ce que propose ce jeu d'action futuriste composé de deux parties bien distinctes. La première est une si-



Second World

mulation de conduite très rapide en 3D calculés, la seconde un «tire les tous» en 2D.

Second World

En 2011, une nouvelle planète a été découverte présentant des conditions de vie comparables à celles de la Terre et nommée pour cette raison le «Deuxième Monde». Vous êtes en 2030, tout contact avec la Terre a été rompu et vous êtes en charge de ce monde nouveau. Vous devez établir une politique économique, tenir compte des rivalités de clans, lever des impôts, bref prendre en charge la planète.
Quatre joueurs peuvent participer à ce jeu économique, politique et stratégique dont les premières images sont saisissantes.

Dinowars

Dans l'état actuel d'achèvement des différents projets de Magic Bytes, c'est le programme le plus impressionnant. Il combine un jeu de stratégie classique sur plateau genre Stratégo, une bastonnade préhistorique entre huit espèces différentes de dinosaures et une base de données encyclopédique sur la paléontologie. Chacune de ces trois parties étant accessible individuellement.
La partie encyclopédie est riche, sérieuse, stimulante sans être pesante et animée; de plus elle reste toujours superbement illustrée.



Dinowars

Les monstres de la partie arcade font 2/3 d'écran et s'affrontent avec des rugissements digitalisés (roooâår...) du plus bel effet.
Quant à la bataille stratégique, elle possède de nombreuses options: jeu simultané ou alternatif comme aux échecs, modifications des caractéristiques des dinosaures, sauvegarde et chargement...
On peut même changer la formation de combat du départ et jouer sur quatre surfaces différentes.
Beau, intéressant et prenant, c'est certainement un futur Ata Hit.
Tous les titres mentionnés sortiront en l'automne sauf Industrial Rebound et U.S.S. John Young prévus pour cet hiver.

Qui est qui?

Micro-Partner compte quatre programmeurs salariés:
- Windfried Stappert (*Tom and Jerry*);
- Yusuf Aydin (*Wall street);*
- *Christian Sholz (Mindbender*);
- Mario Knezovic (*Second World*).
Dont les âges respectifs sont 27, 21, 24 et 19 ans.

Cette jeune équipe est complétée par le graphiste Ralph Vogel (34 ans), le responsable de la fabrication Jürgen Neuwald (32 ans), le responsable des ventes Ralph Kleinegräber (32 ans).
Le tout chapeauté et dirigé par le brillant Thomas Meiertoberens (24 ans!) directeur général de la firme, assisté par Sandra Meir (19 ans).
Cette équipe, très jeune, draine autour d'elle une cinquantaine de «free-lances», c'est-à-dire d'indépendants, qui travaillent sur les programmes, le graphisme ou le son suivant les projets en cours.

Où vont-ils?

Thomas Meiertoberens, en visite cet été en France pour présenter ses nouveaux produits, décrit le marché allemand comme très différent du marché français: «Le ST n'est pas une machine très ludique chez nous en comparaison du C64, par exemple» affirme-t-il. «En effet, on considère généralement qu'il y a environ deux millions de Commodore 64, une machine huit bits vieillissante, jouant un peu le rôle du CPC Amstrad en France, et assurant un revenu important dans le domaine du jeu pour les éditeurs. Contrairement à la France, le ST est consi- déré en Allemagne comme une machine professionnelle et, à cet égard, environ trois quarts des machines sont équipés avec des écrans monochromes».
«Néanmoins, ajoute Thomas, il faut ajuster nos productions aux différents marchés et notamment au marché français. Les prochaines sorties auront donc des manuels traduits en français et les textes à l'écran seront également traduits en français».

Au delà des murs

Une des perspectives les plus intéressantes pour Micro-Partner est peut-être l'ouverture des frontières des pays de l'est, comme la Pologne, la Hongrie, l'URSS, et évidemment l'ex RDA. Même si ces pays sont encore sous équipés en informatique ludique, les premiers contacts semblent prometteurs pour la compagnie et les ventes ont d'ores et déjà commencées. La position géographique de l'Allemagne réunifiée est à cet égard très intéressante (il suffit de jeter un coup d'œil sur un Atlas pour s'en convaincre) puisque qu'elle compte neuf voisins immédiats en comptant la Suède. Aussi il n'est pas étonnant que d'autres pays comme le Danemark frontalier, la Turquie (il existe une minorité turque immigrée très importante en Allemagne) soient regardés d'un oeil concupiscent par Magic Bytes.
Actuellement, Micro-Partner qui souhaite développer plus intensément le secteur distribution, se montre sous quatre labels: Magic Bytes, le plus connu; Axxiom, une marque comportant des compilations; Maeta, qui vient du Danemark; et Digitek en provenance des Etats Unis.
Bien entendu et comme la plupart des éditeurs de tous les pays, Micro-Parner se prépare au choc technologique des années 90 en étudiant des développements sur CD-ROM et sur consoles.
En pleine croissance, muni de produits forts, très bien situé géographiquement, Micro-Partner a tous les atouts pour devenir un des grands leaders européens sur le marché du logiciel ludique. A suivre...

Léopold Braunstein

DAMOCLES
Mercenary II

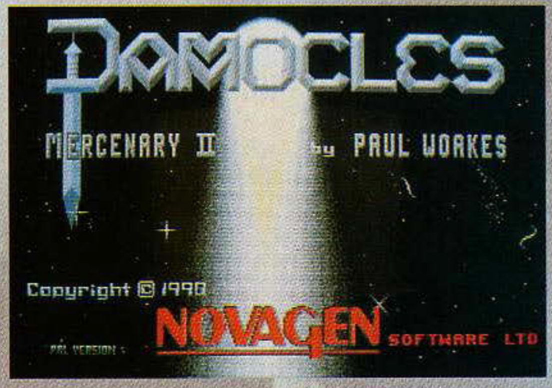
La comète Damoclès menace de faire sauter la planète Eris. Pour empêcher cette catastrophe, le chef de l'Etat fait appel à un mercenaire: vous! Sauvez Eris avant que l'horloge ne sonne l'heure funèbre de la fatale collision.

L'Espace: le système solaire Gamma. Juno, Triton, Logos, Eris, Gaea, Dion, Midas, Icarus, Dialis, les planètes. Les lunes de Logos aussi: Metis, Lucan, Theon... Et les continents d'Eris: Bare Island, Velos, Capital City, Key West, Snow Island...

Après avoir aperçu le cortège des astres du système Gamma à travers la baie de votre vaisseau spatial, vous pénétrez soudainement dans l'atmosphère d'Eris et votre engin se dirige vers Capital City. Survolant le continent vous apercevez des entrelacs de routes qui laissent deviner des bâtiments. Vous atterrissez et, aussitôt le message d'acceuil du Président vous invite à franchir le seuil de l'immeuble pour y trouver la clé d'un véhicule terrestre et vos premières instructions.

Moteur!

Ce qui frappe immédiatement, dès les premières secondes de ce jeu, c'est la technique sans faille utilisée: de la 3D recalculée faces pleines, souple et rapide. Ce qu'on remarque également, c'est la profondeur arborescente du jeu: les planètes du système Gamma peuvent être visitées, elles possèdent plusieurs continents et chacun d'eux un grand nombre de routes et de bâtiments. Chaque bâtiment, à son tour, peut être investi. Il est, lui aussi, composé de plusieurs pièces dans lesquelles vous vous déplacez en 3D. Dans chaque pièce, il est possible de trouver des objets (bombes, clés, tables, fichiers, blocs-notes...) dont certains contiennent des informations qui, à leur tour, sont consultables...

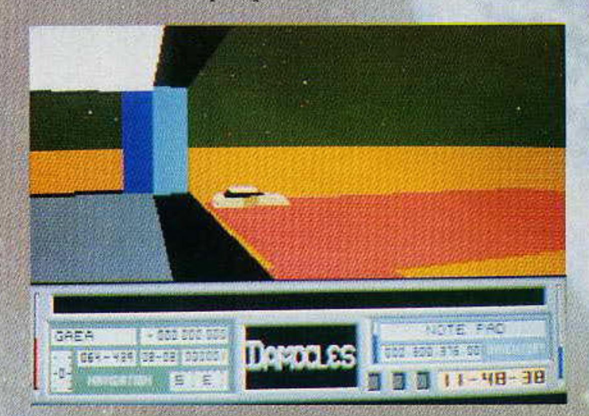


Attention, cet univers est très vaste. Si vaste que l'exploration au hasard est bien trop aléatoire. Sachez par exemple que Midas contient plus de seize millions de pyramides recensées individuellement dont l'aspect extérieur est identique! Pas question de les visiter une à une! Si, en désespoir de cause, vous ne possédez pas d'indices précis pour explorer un continent, recherchez les détails qui sortent de la banalité. Un immeuble vert, par exemple, alors que tous les autres sont roses.

Transport et durée

Le facteur temps est essentiel dans *Damocles* puisque le compte à rebours commence dès que vous posez le bout de votre scaphandre sur Eris. Vous pouvez vous déplacer à pied, en voiture, en avion ou en vaisseau spatial pour gagner une autre planète. Ce dernier mode de déplacement se fait à des vitesses proches de la lumière en consommant énormément de temps. Aussi, voici deux «trucs» qui devraient vous en faire gagner beaucoup, une fois que vous serez habitués aux commandes du jeu. Primo, utilisez l'option «quit» qui vous replace instantanément dans l'orbite de Dialis et de là gagnez la planète choisie; secundo, trouvez rapidement des téléporteurs qui permettent de voyager de planète à planète.

Vous trouverez des coordonnées de lieux (06:05 Bare Island; 03:00 Snow Island) et des renseignements (en anglais) qu'il faudra noter avec soin.



Epilogue

Paul Woakes avait jadis réussi une brillante évocation d'un monde mystérieux, utilisant de la 3D fil de fer de façon subjective, dans *Mercenary*. Il récidive ici, avec *Damocles* en améliorant le procédé technique et en introduisant le temps pour donner un aspect plus stratégique à cette vaste aventure exploratoire. Un plaisir long et beau.

Leopald Braunstein ■

Damocles (Mercenary II)
Aventure-exploration
Jeu de **Novagen**
Edité par **Coktel Vision**
ST/STE
Prix: 235 F



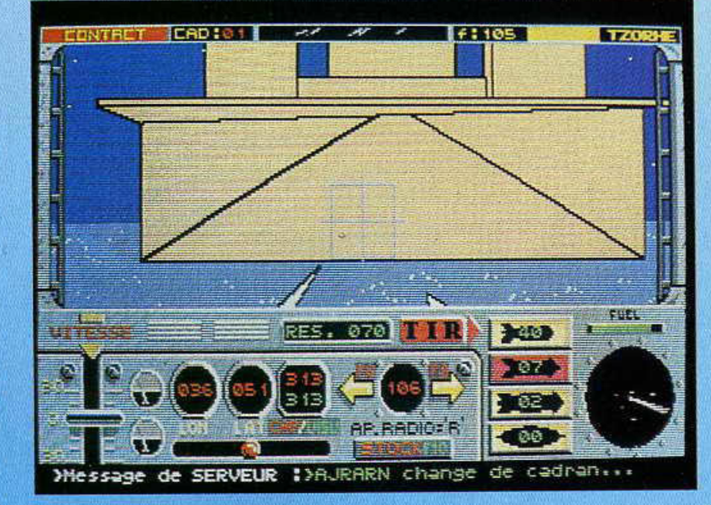
NOTE GLOBALE	17
SON	15
CONVIVIALITE	20
SCENARIO	17
GRAPHISME	18
COTE D'AMOUR	17

NAVYTEL
Le plus beau jour de ma vie

Mancuso Le Preux, terreur du cadran 01 et de ses environs, est aussi un redoutable marchand. Retenez bien ses conseils avisés.

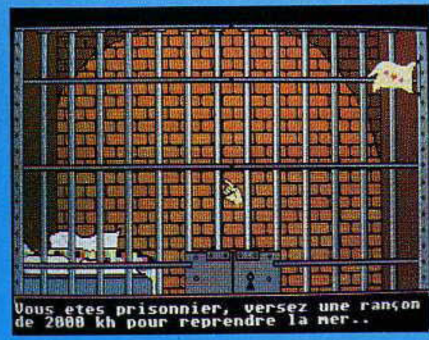
Comme le disait mon cher maître Aruban (voir précédent épisode), rien ne vaut le marchandage! Il avait bien raison, le bougre! Le prix exorbitant des torpilles transformait la plupart de mes batailles de jeune capitaine en une fuite de capitaux proprement effroyable. Les quelques îles-surprises et bateaux-surprises que j'abordais avaient bien du mal renflouer mes finances. C'est alors qu'il m'apprit le marchandage, que d'autres appellent commerce. Au hasard de mes déplacements, il m'arrivait de rencontrer un bateau ami. Pas question évidemment de lui tirer dessus. Il ne restait donc, pour meubler une longue journée de navigation bien arrosée, que la rencontre des 2 navires, et quelques échanges malhonnêtes. La méthode de commerce, inchangée depuis des temps les plus reculés, est la suivante: repérez un bateau ami, contactez-le par radio et discutez un moment. Abordez-le lentement et serrez la main du capitaine. Ensuite, tout message que vous taperez au clavier lui sera transmis dans les secondes qui suivent. La procédure de vente est aussi simple. Cliquez sur «Envoi d'une proposition de vente», puis sur la marchandise choisie, dans la colonne «Quantité». Tapez à la main le nombre d'articles que vous voulez vendre, puis [Return].

Cliquez maintenant dans la colonne «Prix Unitaire», puis tapez au clavier le prix d'un seul article. Faites [Return], et, si tout est comme vous le désirez, cliquez une 2e fois sur «Envoi d'une proposition». Si votre collègue accepte, il cliquera lui-même sur sa case «Achat», qui conclut les transactions. Voilà, l'affaire est faite. Une délicate pression sur la touche [F10] vous renseignera immédiatement du bon déroulement de la vente, ou de l'achat. Facile! Voilà le moyen le plus sûr de s'enrichir. Lorsque vous faites relache sur votre île-pays, notez les prix de votre marchand adoré. De nombreux autres marchands (étrangers ou même compatriotes) seront en désaccord avec vous; ils ont en effet des prix généralement très différents. C'est pour cela que le commerce est une manière simple de s'enrichir à peu de risques. Suivant à la lettre les conseils de mon vieux maître Aruban, je parvins en quelques jours à amasser une fortune de plus de 2 millions de khals! C'est alors qu'à ma grande surprise, mon pays décida de me récompenser. Il me nomma capitaine d'un bateau de classe 2, et me renvoya terroriser les mers. Ce fut le plus beau jour de ma vie. Depuis ce bon vieux temps, j'ai amassé tant et tant de fortunes que je suis devenu capitaine d'un bateau de classe 6, que je garde au musée et ne sors presque plus, tant il est beau... Marchandez, Navytelistes!



Commercez et enrichissez-vous! Vous pourrez alors raconter à vos petits enfants les vieilles histoires de Mancuso Le Preux, et de son maître spirituel Aruban. A bientôt dans le cadran 01.

Mancuso Le Preux



PS: Si vous croisez Surcouf, envoyez-lui donc une douzaine de grosses torpilles, ça lui apprendra à m'avoir si souvent coulé!

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

AVIS AUX POSSESSEURS DE STE
EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° dans la journée

2080 STE
Complet avec
2 M° Ram
4990 Frs
+ Monit Coul
6990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ Monit Coul
6490 Frs

ATARI 520 STE
Unité centrale 68000,
512K Ram, Lect DF
Cable Peritel
3490 Frs
avec
Monit Couleur
5490 Frs

2600 STE
Complet avec
2,5 M° Ram
5990 Frs
+ Monit Coul
7990 Frs

4160 STE
Complet avec
4 M° Ram
6990 Frs
+ Monit Coul
8990 Frs

SYSTEME TEXTE & M. EN PAGE
ATARI MEGAPAGE MEGA ST1
avec Moniteur SM124
Imprimante STAR LC10
7790 Frs

Offre PAO ATARI
Mega ST4, D.Dur 30M°, Imp Laser
Logiciels, Formation Maintenance s/site
PROMOTION

PROMOTIONS

M. Coul SC1224	1890F
MEGAFILE 30	TEL
MEGAFILE 44	TEL
MEGAFILE 60	TEL

Laser
SLM804
ATARI
9990 F
Qté limitée

PROMO
LECTEUR
Double Face
720K
700 Frs

SUPERCHARGER
Emulateur PC 1M°
2790 Frs

520 STF
512 K Ram
Lect DFace
TEL
+ Monit Coul
TEL

PROMO
STAR LC10
1890 FRS
STAR LC10 C
2490 FRS

STACY 1M° Lect 3,5
STACY 4M° HD 40M°
Disponibles

T.TEXTE
1040 STE + Mon SM124 +
STAR LC 10 + SCRIPT
6990 F

ABC 286/30
AT286 640K Ram HD 30 M°
Clav 102 touches, DOS 3,3 Lect 3,5 1,44M°
Mon.Hercule
8990 Frs TTC

KONICA
3,5 DF DD
les 50
200 F

Console
LYNX
+4 jeux
cable, alim
1490 F

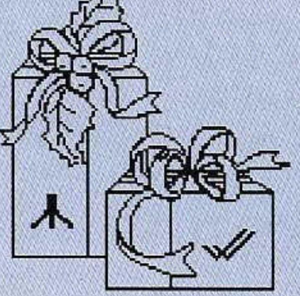
ATARI PORTFOLIO
1790 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Logiciels
éducatifs,
Librairie
ATARI ST

-15% sur
nouveautés
Soldes de -30
à -50% sur
100 jeux ST

Vente par
correspondance
Livraison
Express
Matériel testé
avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON

CADEAU
10% de produits
au choix pour
l'achat d'un STE
------------>



ou 512K de
mémoire en +
pour votre 520
STE
<--------------

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



Paiement en 4
fois sans frais

TEL:
(1) 42 27 16 00

Dépannage immédiat
de votre ST*
s/réserve des piéces

Carte
Aurore

LE TT
Le TOS 3.0 (1ere partie)

Voici en exclusivité pour les lecteurs d'Atari Magazine, la présentation du tout nouveau TOS 3.0 et de son bureau exceptionnel.

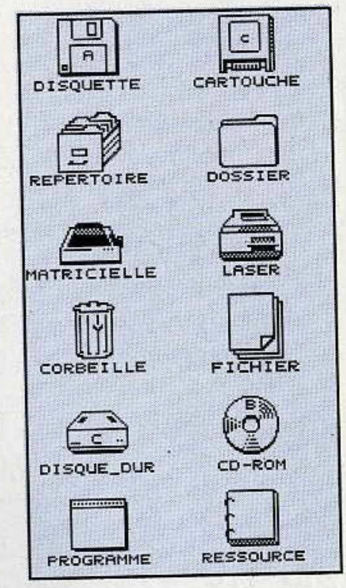
L'architecture hardware du TT n'ayant plus de secret pour vous, il est temps de dévoiler en avant-première, les caractéristiques détaillées de son mode de fonctionnement. Mais avant de tout savoir sur le TOS, système natif des micro-ordinateurs ST depuis 1985, une vue d'ensemble du nouveau bureau (GemDesktop) va permettre de mieux appréhender les nouvelles fonctionnalités disponibles.

Des icônes sur le bureau

Dès la mise sous tension du TT, un écran bleu s'affiche pendant toute la phase d'initialisation. La durée en est plus ou moins longue, en fonction du nombre de périphériques connectés: DMA, SCSI, réseau local... Ensuite, apparaît le bureau avec sa traditionnelle barre de menu et ses icônes.

Beaucoup de nouveautés sur cet écran. Comme le concept qui permet de bien dissocier fenêtre et bureau. Ce dernier autorise maintenant d'y voir figurer, en plus des périphériques disponibles, les programmes les plus couramment utilisés. Cela permet de lancer, par exemple, LDWPOWER.PRG sans avoir à ouvrir les fenêtres y accédant. Le système mémorise automatiquement le chemin d'accès aux fichiers ressources associés. Ensuite les mêmes icônes peuvent être utilisés dans le bureau ou dans les fenêtres. Mais là encore l'utilisation en est différente: dans une fenêtre ne peuvent se trouver que dossiers et fichiers, alors que dans le bureau vous aurez également une corbeille, imprimantes et lecteurs.

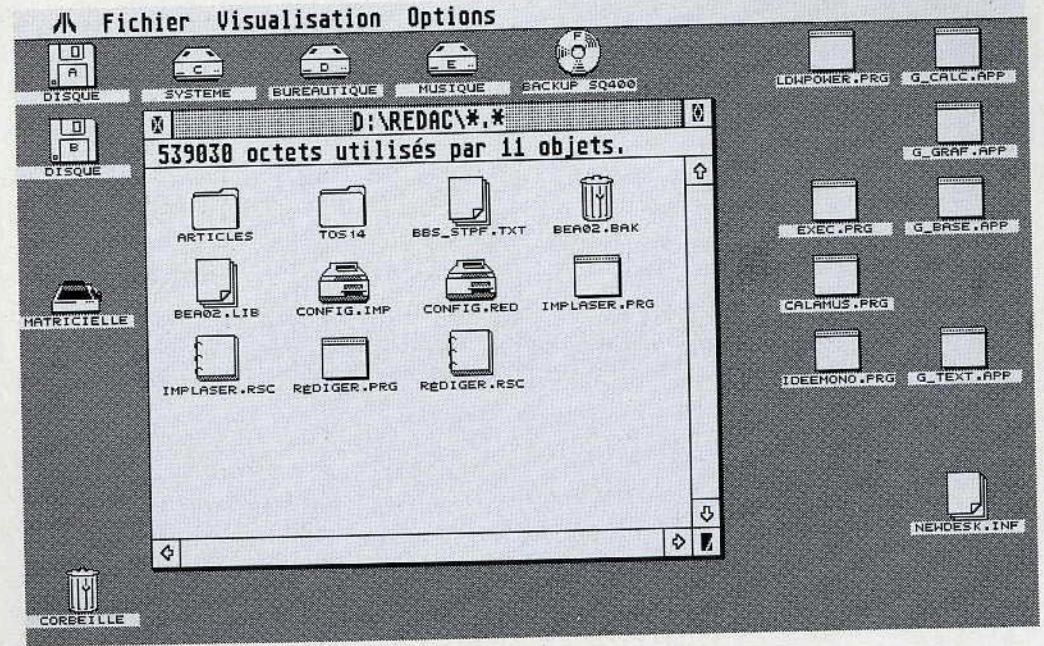
Mille et un pictogramme



12 icônes sont disponibles en standard sur le TT. Mais si vous définissez un fichier ressource appelé DESKICON.RSC dans lequel se trouvent vos propres motifs, il suffit de mettre ce fichier dans le lecteur de démarrage pour qu'il soit pris en compte par le système. Les 12 dessins d'origine sont assez explicites pour ne pas y revenir. Le déplacement des icônes, et donc des objets sur l'écran, permet d'organiser son bureau comme on le désire.

Copier, déplacer

Comme sur le TOS 1.4, les fichierspeuvent être éffacés, copiés ou déplacés. Cette dernière fonctionnalité autorise une



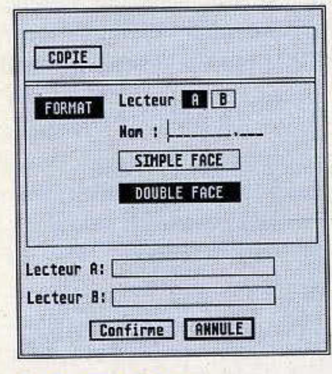
Le bureau

maintenance aisée du contenu des disques durs. Si le déplacement s'effectue d'un disque dur sur une disquette, le fichier est copié puis supprimer du lecteur d'origine.



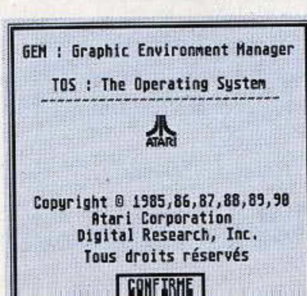


La même boîte de dialogue est utilisée pour la duplication des disquettes et pour leur formatage. Les fonctions relatives aux disques durs sont situées sur un programme à part, livré avec chaque disque.



Les menus

L'option Bureau permet de se rappeler le copyright Atari et donne accès aux différents «accessoires de bureau» disponibles sur le disque de démarrage, à la mise sous tension du système.



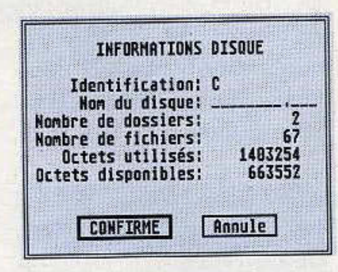
Fichier
Ouvrir [O]
Informations [I]
Rechercher
Supprimer [S]
Nouveau dossier [F]
Fermer dossier [B]
Fermer fenêtre [C]
En premier plan [W]
Tout sélectionner [A]
Type de fichier [X]
Format Disquette

L'option Fichier, permettant l'accès aux différents répertoires du système, prend en charge toute la gestion des fichiers utilisés sur le TT. D'une manière générale, toutes les fonctions du bureau peuvent être appelées par la souris ou bien par une ou plusieurs touches du clavier. Chaque menu a son raccourci clavier qui peut-être redéfini par l'utilisateur.



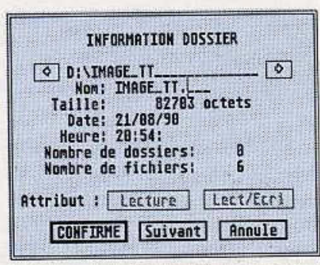
Lorsque la fonction «OUVRIR» est sélectionnée, celle-ci permet d'associer le nom du programme appelé avec un ou plusieurs paramètres.

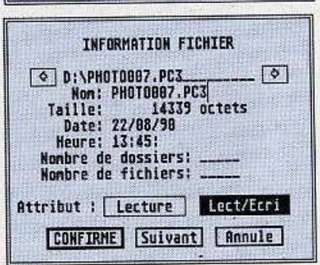
Informations en tout genre



Il est possible de demander des informations sur les différents icônes du bureau ou fichiers d'une fenêtre. Sur un dossier ou sur un fichier, la connaissance de son chemin d'accès, son nom, sa taille, sa date et heure de création sont des informations indispensables à la bonne gestion de votre espace sur disque (qu'il soit souple, dur ou amovible).

Notons au passage que la demande d'informations sur un dossier, permet de connaître le nombre de sous-dossiers et de fichiers dont il dispose, mais aussi d'en modifier le nom.





Divers fonctions



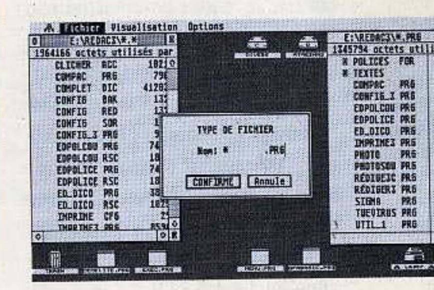
Afin de faciliter la maintenance de votre système, il est possible de rechercher un fichier dans un ou plusieurs disques logiques spécifiques. Si cette recherche est faite dans la fenêtre courante, l'arborescence des fichiers est respectée en aval, mais pas en amont.

La suppression d'une icône a deux fonctions: détruire le contenu de l'icône et l'enlever du bureau. Attention aux distraits!

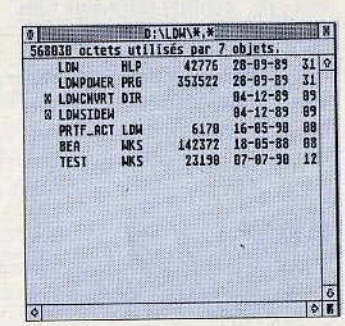




«Tout sélectionner» va permettre de sélectionner tous les fichiers présents dans la fenêtre courante, même ceux non affichés. Cela rend les manipulations très pratiques, car un dossier peut souvent contenir plus de fichiers que ceux visibles dans la fenêtre. Enfin pour affiner l'ensemble des opérations sur les fichiers, il est possible de ne voir apparaître dans la fenêtre que les fichiers correspondant à un filtre.

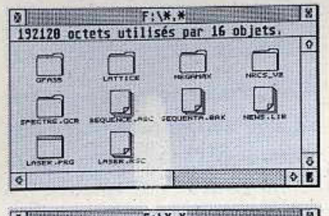


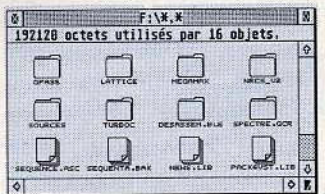
Le contenu de chaque fenêtre peut être affiché sous deux formes: soit sous une forme texte, détaillant ainsi pour chaque fichier, son nom, sa taille ainsi que la date et l'heure de sa création ou de sa mise à jour. Soit sous forme graphique en représentant par une icône le type de fichier.



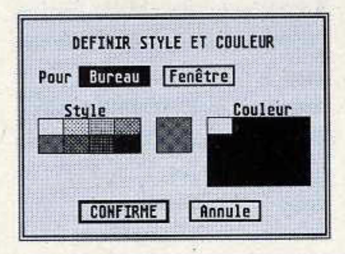
L'ordre dans lequel les fichiers sont affichés, est défini par l'une des options disponibles. Les familiers du ST seront agréablement surpris par la fonction «Pas de tri» qui permet enfin de visualiser le contenu d'une disquette, d'un disque ou d'un

dossier, dans l'ordre chronologique de création des fichiers.





Afin d'en faciliter la gestion, chaque fenêtre permet, grâce à la fonction «Fenêtre idéale» de choisir le mode de visualisation le plus approprié au type d'écran utilisé. Cette option permet de faire tenir en largeur l'affichage des icônes, n'offrant plus que l'ascenseur vertical pour visualiser la fenêtre, comme dans le cas de l'utilisation d'un écran A3 (de résolution 1 280x 960).



L'option «style et couleur» permet de définir (en plus des choix du panneau de contrôle) la couleur et la trame du bureau ainsi que des fenêtres.

Menu «Options»

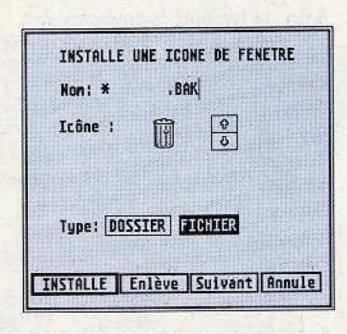
Options
Installer une icône [I]
Installer une application
Installer un périphérique [P]
Enlever une icône
Définir les préférences [R]
Lire un fichier .INF
Configuration du bureau
Sauvegarder le bureau [B]
Imprimer l'écran
✓ Cache

Permettre l'installation de chaque composante du bureau, et d'en faire un plan de travail permanent, telles sont les fonctions de ce menu options. 4 parties: gestion des icônes, gestion de la configuration du bureau, recopie d'écran et validation du cache mémoire.

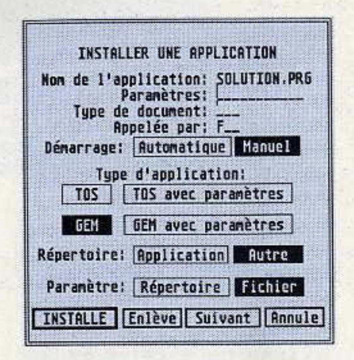
Installation des icônes



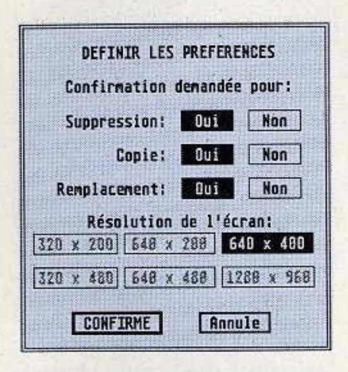
La fonction «Installer» une icône a maintenant un double rôle. Elle sert tout d'abord à rajouter une icône sur le bureau (comme sur les anciennes versions du TOS). Trois types d'icônes sont disponibles: le lecteur qui autorise des opérations d'ouverture ou de fermeture, de copie et de déplacement de fichiers, la corbeille ou poubelle qui est destinée à détruire les fichiers indésirables et l'imprimante qui permet l'impression d'un fichier ASCII.



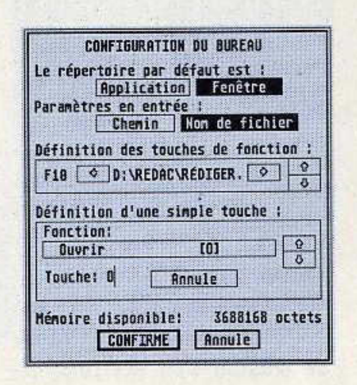
Mais cette option sert aussi à redéfinir les icônes des fenêtres. On associe ainsi une icône à tous les fichiers répondant à un masque donné: par exemple la poubelle, pour représenter tous les fichiers .BAK. Le système de base en comprend 12, mais peut être étendu en fonction du nombre de dessins contenu dans le fichier DESKICON.RSC.



A chaque programme, un paramètre est associable de manière permanente, ainsi qu'un type de document et une touche de fonction (qui permet de lancer le programme à partir du clavier). Un programme peut démarrer automatiquement à la mise sous tension du système. Enfin il faut définir le répertoire courant de l'application ainsi que l'accès à ses paramètres (fichier ressource par exemple).



On peux choisir de confirmer ou non les opérations sur fichiers (suppression, copie, remplacement) et définir la résolution standard au démarrage. Si un écran VGA ou Multisynchro est connecté au TT, les 5 premières résolutions seront disponibles. Dans le cas d'un écran haute définition de type ECL,

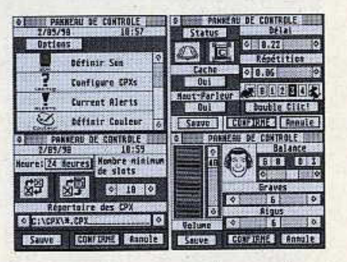


seule la résolution 1 280x960 sera validée.

C'est dans la boîte de configurat tion en cours du bureau, que sont définis les «raccourcis clav viers», en rappel avec les chem mins d'accès et répertoire par défaut. Et enfin, information «oh» combien importante, la mémoire disponible sur le TT.



Accessoires de bureau



Indépendamment du système d'exploitation l'environnement GEM propose (malgré son mod de de gestion mono-tâche des programmes) d'avoir à sa dispos sition un certain nombre de log giciels annexes permettant, comm me le bloc-note, le calendrier, l'horloge, le programme de conf figuration, etc., de pouvoir le faire. Mais multi programmes n'a jamais voulu dire multi tâches. Cependant effet avoir en même temps en mémoire plusieurs programmes est déjà un net progrès et apporte un grand confort d'utilisation. Ce n'est pas parce que vous triez un gros fichier que la connexion sur votre serveur préféré laisse le tri se faire : le multi programm mes vous permet de passer de l'un à l'autre, mais pas de faire votre courrier pendant que vous téléchargez.

Nicolas de Coursic

LES AVOCATS SUR LA SELLETTE
Juriacte et Juriméga

L'«Avocat» est enorgueilli par les images de la robe ou de la plaidoirie qui y sont associées. Pourtant, cette profession n'a pas son pareil pour créer de la «paperasserie». Les lourdeurs des procédures judiciaires et du suivi des affaires font que bon nombre d'avocats se comparent plus à des grattes-papiers qu'à des ténors du barreau.

Juriméga et *Juriacte* sont deux produits de la société **Redije Informatique**. Ces deux produits existent depuis 1988 et vous sont aujourd'hui présentés dans leur version 2.0.
Juriméga est un logiciel de gestion financière et comptable de cabinet d'avocat. *Juriacte* n'est pas, à proprement parlé, un logiciel. C'est une bibliothèque de formulaires juridiques fonctionnant avec le traitement de textes *Evolution* de **Priam**.
Ces deux produits ont été réalisés par un avocat, ce qui leur confère un sérieux et un professionnalisme certain. Les logiciels sont mis régulièrement à jour, la société **Redije** offre même à ses clients une «hotline» (suivi téléphonique).

Juriacte

Un bon juriste est celui qui parvient à rédiger clairement et précisément ses prétentions (ou plutôt celles de son client!) dans ses actes. En cela, *Juriacte* est une aide précieuse.

L'art de rédiger

Juriacte est une méga-compilation (près de 2 méga de documents) qui regroupe des modèles d'actes que tout juriste (avocats, conseils juridiques, juristes d'entreprise) est amené à envoyer à ses divers correspondants durant toute procédure. *Juriacte* a été organisé en 3 parties distinctes: *Juriacte I*, *II*, et *III*. *Juriacte I* rassemble tous les actes dans les différentes procédures: civiles, pénales, commerciales et administratives (assignation en référé, commandement, requêtes, formulaire d'hypothèque, etc). *Juriacte II* comprend tous les actes nécessaires dans la gestion de commerce (lettre de change, cession de fonds de commerce, droit au bail, gérance, etc). Quant à *Juriacte III*, intitulé «Droit des affaires», il réunit tous les actes nécessaires à la constitution et à l'organisation des sociétés (contrat de franchise, statuts de SARL, cession de parts sociales, etc) ainsi qu'au traitement des relations du travail (certificat de travail, contrat à durée déterminée, indéterminée, lettre de licenciement, règlement intérieur, etc).

Evolution ou révolution?

Juriacte fonctionne avec le logiciel de traitement de textes *Evolution* de la société **Priam**. *Evolution* fonctionne tant sur les compatibles PC, que sur la gamme ST. Cependant la version ST, bien qu'elle fût au moment de sa sortie présentée comme «révolutionnaire», est aujourd'hui dépassée au regard des autres programmes que nous vous avons présenté lors d'un dossier spécial (*Atari Magazine* N°9). L'utilisation d'un autre produit (le *Rédacteur 3*) est possible, mais il faut préalablement convertir les fichiers du format «.TXT» (format d'*Evolution*) au format ASCII. A moins que la société **Redije** ne propose elle même de commercialiser une version pour un traitement de textes plus évolué.

```
Desk  Dossier  Honoraires  Tarif  Interventions  Dépenses  Options
               Réception d'honoraires
               Appel d'honoraires
No du dossier  Relance d'honoraires          Date de création:  09/06/90

Intitulé du dossier:   MAROUER c/ CAMUSET
Référence du client:   MAROUER Yves
Nature du dossier:     DIVORCE                        No CARPA:  02039

Code du tarif:         T01          Forfait éventuel:          0.00 Frs

Dernier appel de provision: 09/06/90  Montant non reçu:        0.00 Frs

Total des provisions reçues:                                1500.00 Frs
Total des dépenses:                                         1000.00 Frs
Total des interventions:                                     600.00 Frs

Appel de provisions nécessaire:                              900.00 Frs

Déficit actuel du dossier:                                   900.00 Frs
```

La gestion des dossiers clients.

Au boulot!

L'utilisation et la recherche des formulaires de *Juriacte* sont facilitées par leur classement selon leurs destinataires. L'extension des fichiers de *Juriacte* permet un accès rapide.
Ainsi «ASS_RUP.DIV» correspond à une assignation (ASS) en rupture (RUP) de vie commune dans une procédure de divorce (DIV). De même, si l'on veut connaître tous les formulaires afférant à une procédure devant le tribunal de grande instance (TGI), il suffit de rechercher les extensions «.TGI».
Une fois sélectionné, le formulaire se présente sous la forme d'un texte comportant des points d'insertion ainsi que des commentaires grisés (n'apparaissant pas lors de l'impression). Il suffit alors de se positionner sur chacun des points d'insertion ([Shift] + [Insert] dans *Evolution*) et de compléter

par les informations et renseignements nécessaires.

Bilan

Juriacte est d'un emploi simple et rapide. Le gain de temps est fort appréciable, et permet au juriste (et à sa secrétaire) de mieux se consacrer à sa clientèle. *Juriacte* procure une solution pour les petits cabinets, notamment d'avocats, qui rivalise largement avec les gros systèmes installés au sein des gros cabinets.

Juriméga

Juriméga est un logiciel développé sous *DBMAN 5* (distribué en france par **Human Technologies**). *DBMAN 5* est un clone de *DBASE 3*, le célèbre SGBD (Système de Gestion de Base de Données) de la société **Ashton Tate**. Aussi *Juriméga* fonctionne, comme *Juriacte*, aussi bien sur PC que sur ST. *Juriméga* possède un «look» totalement austère. L'auteur m'autorise même à le qualifier de «pas beau». Cependant derrière cet environnement, quelque peu classique, se profile un logiciel parfaitement adapté à sa fonction: la gestion financière et comptable d'un cabinet d'avocat.

Présentation

Juriméga fonctionne de préférence sur disque dur et nécessite un méga de mémoire ainsi qu' un écran monochrome. La documentation fournie est claire et permet une prise en main du logiciel pas à pas. L'installation du programme sur disque dur ne pose aucun problème, puisqu'il suffit de transférer la disquette programme sur une partition de votre disque dur. Le démarrage du système consiste en l'habituel «double clic» sur l'icone programme correspondant. Aussitôt apparaît l'écran de présentation de *Juriméga*.

Organisation du travail

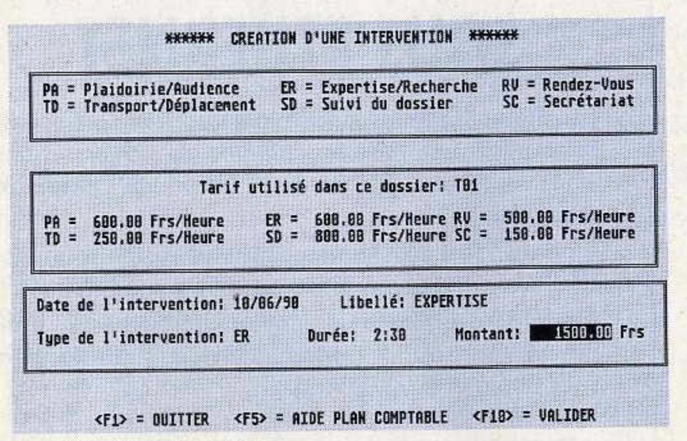
Juriméga permet de suivre le dossier de chaque client et de fournir régulièrement l'état des comptes financiers, ainsi que la liste des écritures comptables générées par les diverses opérations. *Juriméga* est composé de deux modules: le module principal de comptabilité et de gestion ainsi que le module secondaire de la gestion des dossiers.

La gestion des dossiers

Le principe de *Juriméga* est de reproduire à l'identique le travail d'un avocat. Le dossier client permet de gérer les interventions qui ont lieu tout au long d'une affaire, les honoraires, les tarifs et les dépenses.
Lors de chaque nouvelle affaire, il faut créer un nouveau dossier. Chaque dossier permet d'enregistrer l'intitulé du dossier, la référence du client, la nature du dossier, le code du tarif, le forfait éventuel proposé et toutes les autres informations correspondant aux mouvements financiers du dossier: date du dernier appel de provision, montant non reçu, total des provisions reçues, des dépenses et des interventions, montant de l'appel de provisions nécessaires et déficit actuel du dossier.
Toutes les opérations sont effectuées par le biais de masques de saisie clairs et très bien organisés. L'utilisation des touches de fonction pour notamment la validation des opérations rend l'utilisation de *Juriméga* agréable, et n'admet à aucun moment la moindre erreur ou confusion.
Après avoir effectué pour le compte de son client, une opération, il faut créer une intervention. La création d'une intervention consiste en la facturation d'une opération particulière (plaidoirie, expertise, secrétariat, etc). Pour chaque intervention il faut saisir la date, le libellé, le type et la durée de l'intervention. Aussitôt apparaît à l'écran le montant correspondant à l'intervention. Des dépenses peuvent être engagées par l'avocat

lors d'une intervention auprès d'un tribunal. *Jurimèga* propose de les rattacher au dossier et de saisir l'écriture comptable de la dépense. L'écriture se compose du numéro de la pièce ou du chèque, du libellé, de la nature financière de l'opération (banque, caisse, chèque postal, etc), du numéro de compte du plan comptable. Au cours de la saisie il est possible de consulter la liste des comptes par l'appui sur la touche de fonction [F10]. Il est possible d'éviter le renvoi automatique des écritures vers la comptabilité en indiquant le caractère «N» dans la zone «Comptabilité et écriture bancaire».

Jurimèga rend possible toutes les opérations relatives au suivi et à la gestion des dossiers des clients.



La création d'une intervention.

Le suivi financier

Outre la tenue régulière des écritures comptables, *Jurimèga* offre la possibilité d'effectuer le suivi permanent des comptes.

En ce qui concerne la comptabilité réalisée, il ne s'agit en fait que d'une simple tenue d'écritures, résultant des diverses opérations enregistrées quotidiennement. Les écritures sont regroupées sur un bordereau mensuel standard d'un centre de gestion agréé (ANAAFA). L'auteur considère que l'utilisateur fait intervenir pour la comptabilité un tiers extérieur. Aussi la seule tenue des bordereaux d'écritures est grandement suffisante pour l'accomplissement des obligations comptables et fiscales. Néanmoins il est possible de passer des écritures comptables hors dossiers, c'est-à-dire qui ne sont pas rapportées à un client particulier, et de calculer le total d'un ensemble de comptes.

En revanche, tout à été mis en oeuvre au sein de *Jurimèga* pour assurer un suivi financier des comptes. Le but est simple: faire rentrer l'argent dans les caisses. La difficulté résulte dans la facturation qui évolue au coup par coup en fonction de l'évolution de chaque affaire. Aussi il faut constamment être en mesure de demander rapidement les honoraires dus. Il est ainsi possible de gérer les dossiers déficitaires, d'effectuer la relance des impayés, et d'éditer des statistiques. La gestion des dossiers déficitaires comme la relance des impayés aboutissent à un même résultat: l'édition d'une lettre réclamant les honoraires non perçus. La sélection des «mauvais payeurs» ou des mauvaises affaires s'effectue en fonction de plusieurs critères: soit une somme pour les déficits, soit une date pour les relances, soit la référence du client dans les deux cas. En fonction du dossier sélectionné et du cas à traiter (relance ou déficit), une lettre est éditée par le biais des fonctions de la gestion des dossiers. Ainsi, le recouvrement des honoraires est effectué rapidement. Les modèles des diverses lettres peuvent être modifiés à l'intérieur même de *Jurimèga* par le biais d'un éditeur de textes. L'éditeur n'est pas sans rappeler les traitements de textes PC. Les champs correspondant aux diverses données de chaque dossier, au nombre de 16, peuvent être aisément agencés pour personnaliser chaque lettre. C'est au total 6 lettres différentes qui sont répertoriées et qui correspondent aux divers cas de figure: premier appel et simple appel d'honoraires, appel d'honoraires avec relance, réception simple et partielle d'honoraires, relance simple d'honoraires. le «Je vous remercie très vivement de la confiance que vous m'avez manifestée en me demandant de me charger de ce dossier. Il me serait agréable que vous me fassiez parvenir une première provision, etc» de la lettre de premier appel est remplacé par «Je me permets d'attirer votre attention sur le fait que la provision de X francs que je m'étais permis de solliciter, etc» en cas de lettre de relance. Les fonctions statistiques vous offrent la possibilité de connaître pour un dossier particulier ou l'ensemble des dossiers les honoraires demandés et non réglés, les honoraires reçus, les honoraires nécessaires et non demandés. La gestion des comptes et des tarifs s'effectue simplement et rapidement par le biais d'un ensemble de fonctions complètes: création, modification, visualisation, impression, etc. *Jurimèga* offre la réalisation d'un suivi financier «sur mesure», très proche des difficultés et des réalités quotidiennes.

Survol d'options

Tout un ensemble de fonctions complémentaires permet l'archivage des données, l'exportation au format ASCII, ou encore l'accès rapide à une autre application: traitement de textes, émulateur minitel ou autre. *Jurimèga* est un programme excellemment bien conçu. Cependant la réalisation se voulant «portable» du ST vers le monde MS/DOS fait que les règles d'ergonomie et de convivialité propres aux interfaces graphiques de type GEM sont oubliées au profit d'un environnement assez rigide. On aurait préféré un développement effectué sous *Superbase* plutôt que sous *DB MAN*. Cela dit, une telle application nécessite un travail conséquent, que nous savons apprécier à sa juste mesure, d'autant que le professionalisme et la fiabilité sont deux éléments indéniables dans le cas présent.

Philippe Bortolotti
& Thierry de Rouet

Jurimèga 2.0
Logiciel de gestion financière et comptable de cabinet d'avocat.
Prix: 7 504,21 F.H.T.

Juriacte I vs 2.0
Bibliothèque de procédures spécialisée pour cabinet d'avocat.
Prix: 2 445,19 F.H.T.

Juriacte II vs 2.0
Bibliothèque de contrats spécialisée pour la «rédaction d'actes».
Prix: 1 686,34 F.H.T.

Juriacte III vs 2.0
Bibliothèque de formulaires orientés droit des affaires.
Prix: 1 264,75 F.H.T.

Ces logiciels sont édités par REDIJE INFORMATIQUE
Tél: 48.08.68.77

OFFRE EXCEPTIONNELLE

LDW POWER

LE PUISSANT TABLEUR GRAPHIQUE

Dans son numéro 12, Atari Magazine vous a présenté un dossier complet sur les tableurs disponibles sur ST*. LDW POWER était particulièrement bien placé puisque l'appréciation finale de l'étude disait «Puissant, rapide et fiable, LDW POWER est un tableur très professionnel...»
Toutefois, son prix (1490 F) le réservait aux entreprises. Aujourd'hui, cette offre exceptionnelle vous permet d'acquérir ce puissant tableur graphique au prix particulièrement grand public de 290 F seulement!
Profitez-en et envoyez-nous immédiatement votre commande. Premier arrivé, premier servi et il n'y en aura sans doute pas pour tout le monde...

A ce prix-là, vous êtes sûr d'avoir le meilleur rapport performances/prix du monde



L'opinion d'un utilisateur

Qui a dit que «les cordonniers sont toujours les plus mal chaussés»?
Jean-Pierre Lachenal est Directeur Financier et Administratif d'Atari France. Dans le cadre de son activité il est amené, ainsi que ses collaborateurs, à traiter et retraiter des quantités astronomiques de chiffres souvent issus du système informatique de gestion.

«Tous ces traitement donnent naissance à des tableaux de chiffres qui sont en constante interaction. Dès qu'un tableau a plus de deux colonnes de chiffres, nous employons LDW Power. Progressivement, avec toutes ces applications, nous disposons d'une importante base de données dont nous pouvons éventuellement faire passer les données d'un tableau à l'autre.»
Parmi les avantages les plus évidents de LDW Power, M. Lachenal cite: la facilité d'utilisation *«tracer un tableau avec LDW Power, est bien plus facile qu'avec une règle»*, la rapidité d'apprentissage, sa puissance et sa rapidité *«depuis Visicalc, c'est le premier tableur qui me donne toute satisfaction; je ne suis pas encore arrivé à atteindre ses limites»*.
En ce qui concerne, la compatibilité Lotus, si M. Lachenal ne la trouve pas décisive en ce qui le concerne, il constate cependant que *«l'apprentissage de LDW est encore simplifié pour ceux qui connaissent Lotus 1.2.3.: même fonctionnalités, mêmes messages»*. Cette compatibilité sert parfois dans les cas les plus inattendus *«à la suite de l'incendie des bureaux de notre siège social de Suresnes en août 1989, nous avons dressé un tableau de plus de 1 000 lignes des objets brûlés, classés sous divers critères (une fonction très intéressante de LDW). Pour permettre aux assureurs de travailler rapidement sur ces éléments, avec leur PC et Lotus à Genève, nous leur avons fourni une copie du fichier LDW Power tous simplement»*.
Dans le service de M. Lechenal, chaque personne a des dizaines d'applications sur LDW Power pour le contrôle des stocks, l'analyse des marges, les prévisions de trésorerie, les balances âgées, les approvisionnements, etc. *«La plus importante application c'est le reporting mensuel à notre siège californien. Il se fait entièrement sous LDW et, comme toutes les autres filiales, nous envoyons le fichier (l'équivalent d'environ 30 pages) pour la consolidation»*.

OFFRE PROMOTIONNELLE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à **ATARI MAGAZINE** - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers accompagné de votre règlement.

OUI je désire profiter de cette offre exceptionnelle qui me permet d'acquérir le puissant tableur graphique LDW POWER au prix de 290 F TTC seulement.

Veuillez noter ma commande de: ..... exemplaire(s) de LDW POWER (disquettes + manuel d'utilisation) à 290 F l'exemplaire= .... F + participation au frais d'expédition : 15 F par commande.
Montant total de ma commande .... F dont règlement ci-joint par chèque à l'ordre de ARTIPRESSE.
M. ____________
Adresse: ____________
Code postal et ville: ____________



Si vous ne voulez pas découper votre magazine, recopiez ce bon sur papier libre ou photocopiez-le.

DROIT ET INFORMATIQUE
Le problème des droits d'auteur

L'adage «nul n'est censé ignorer la loi» est un des grands principes du droit. Pourtant, nul ne peut connaître réellement tous ses droits aussi bon juriste soit-il.

Nous vous proposons de vous éclairer sur une partie de l'édifice juridique qui s'applique en matière de protection de logiciels afin que vous puissiez, si le cas échéant se présente, être au fait de vos droits et de vos obligations.

Droit et informatique n'ont jamais fait bon ménage! Et ce, pour une raison fort simple: il suffit de quelques secondes à un informaticien pour briser ce que de savants juristes ont mis des mois, voire des années à élaborer. Pourtant ils sont condamnés à vivre ensemble, car les enjeux économiques sont trop importants pour laisser l'anarchie régner dans le monde du logiciel.

C'est la recherche du bénéfice d'une action pénale (seule action véritablement dissuasive), qui a poussé les praticiens du droit à revendiquer pour le logiciel une protection de droit privé: celle sur les droits d'auteur de 1957, consacrée par la loi du 3 juillet 1985. Cette loi, calquée sur des modèles étrangers (États-Unis, Allemagne, Grande-Bretagne, Japon, Canada, Australie, etc), a avant tout une finalité économique. Elle a été adoptée pour «la sauvegarde des entreprises de logiciels ainsi que de leurs emplois» (discution au Sénat en avril 1985). Mais pourtant, le «statut» du logiciel pose encore de nombreuses questions: une protection pour quoi, sous quelles conditions, et pour qui?

Protection, pour quoi?

Le problème est simple: la protection de la loi de 1985 s'applique à toute création logicielle, et seul ce qui est proprement logiciel bénéficie de la protection des lois de 1957 et de 1985. Le terme logiciel doit donc être clairement défini quant à son sens juridique, car ce qui pour un particulier ou une entreprise est un seul et même produit, peut au regard de la loi être constitué de plusieurs éléments.

Une définition obscure

Il n'existe juridiquement aucune définition légale et officielle. Tout au plus, existe-t-il quelques textes le définissant, mais aucun ne se ressemble:

- «ensemble des programmes, procédés, et règles, et éventuellement de la documentation relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de l'information» (arrêté du 22 décembre 1981),
- «un programme d'ordinateur est un ensemble d'instructions qui a pour but de faire accomplir des fonctions par un système de traitement de l'information, appelé ordinateur» (CEE -*Livre vert* sur le droit d'auteur et le défi technologique),
- «un programme d'ordinateur est une suite d'instructions destinées à être utilisées directement ou indirectement dans un ordinateur pour obtenir des résultats» (USA - Copyright Act 1980).

Devant un tel ensemble, on admet communément une définition du logiciel: «structures susceptibles de faire produire un certain résultat à une machine». Une précision est apportée: «la documentation, accessoire nécessaire du programme» fait aussi partie du logiciel. Si la définition du logiciel apparaît incertaine, sa notion n'en est pas moins extensive, et elle ne permet aucune exclusion entre logiciel spécifique, progiciel, logiciel de base, logiciel d'application, etc. En fait, c'est aux techniciens de l'informatique à qui il appartient de définir ce terme, car qu'en est-il alors des bases de données, que certains considèrent d'ailleurs comme logicielles?

Quand est-il possible de parler de logiciel?

L'article 7 de la loi du 11 mars 1957 dispose que «l'œuvre est réputée créée, indépendamment de toute divulgation publique, du seul fait de la réalisation, même inachevée, de la conception de l'auteur». Le logiciel doit donc être reconnu comme tel au fur et à mesure de son écriture, aussi imparfait soit-il. La protection de la loi de 1985 est acquise à chaque stade de l'évolution du logiciel.

Protection, sous quelles conditions?

Pour qu'un logiciel soit protégé par les lois de 1957 et 1985, il faut qu'il soit original. Cette condition apparaît comme condition nécessaire et suffisante.

Condition nécessaire

Que signifie logiciel original? Car, comme le font remarquer certains auteurs, «le créateur du programme n'est pas un auteur mais un technicien».

Les tribunaux, avant la loi de 1985, avaient dans certaines décisions mis en doute l'originalité des logiciels. En effet, «le programme ne traduit pas réellement la personnalité du programmeur, mais simplement sa capacité et son habilité professionnelle». La jurisprudence parle «d'assemblage technologique» (cour d'appel de Paris - 4 juin 1986), ou encore affirme que «le langage algorithmique s'apparente à une formulation mathématique et ne laisse pas de place à l'originalité» (tribunal de

grande instance - 11 juillet 1985). Pourtant le logiciel est une œuvre originale. Bien que deux programmeurs ne puissent écrire le même programme (le choix du langage, l'ordonnancement, etc), il ne faut pas s'arrêter à ce stade pour affirmer qu'un logiciel est une œuvre originale. D'autant que depuis l'arrêt du 7 mars 1986, la Cour de cassation a enfin donné une définition de cette notion (qualifiée alors pour souligner l'incertitude qui en résultait de «définition à géométrie variable»). Voici ce qu'à dit la Cour: «Les juges du fond ont souverainement estimé que leur auteur avait fait preuve d'un effort personnalisé allant au-delà de la simple mise en œuvre d'une logique automatique et contraignante, et que la matérialisation de cet effort résidait dans une structure individualisée», «que les logiciels conçus par M. XX portaient la marque de son apport intellectuel». Outre la référence à l'effort personnalisé, la Cour parle d'apport intellectuel, ce qui sous-entend, en fait, que «l'originalité est la synthèse de la nouveauté et de l'esprit inventif du créateur».

Condition suffisante

Si l'originalité est une condition nécessaire de la loi de 1985, elle est suffisante en elle-même.

Ainsi le caractère esthétique ou le mérite de l'œuvre n'ont pas à être pris en compte. C'est une précision d'importance car elle permet de mettre au placard les états d'âmes de bon nombre de praticiens du droit qui voyaient en l'informatique un nouvel art et non une technique. Le logiciel n'a pas à présenter ces caractères, mais encore, qu'il en soit totalement dépourvu est parfaitement indifférent à sa protection. De même, la nature technique du logiciel est indifférente; il n'a pas à être tenu compte que le logiciel soit un programme de base ou d'application.

Toutefois, en matière de droit international, il faut préciser certains éléments. Le caractère de la protection s'apprécie selon les lois françaises; ce n'est pas parce qu'un logiciel est protégé à l'étranger qu'il l'est en France. Sauf dispositions particulières contraires, le principe est celui de la protection territoriale.

Sa mise en œuvre

S'il suffit que le logiciel satisfasse à la condition d'originalité (et nulle autre), aucune formalité d'enregistrement ou de dépôt n'est requise en France pour que naissent les droits sur celui-ci (article premier de la loi du 11 mars 1957). Mais dans l'intérêt des auteurs (entreprises ou particuliers), il apparaît pourtant indispensable de se constituer des preuves (le dépôt, étant l'une d'elles) afin qu'en cas de litige, l'originalité puisse être prouvée.

Protection, pour qui?

Il convient de déterminer maintenant qui est le bénéficiaire de cette protection?

Comment peut-on s'en prévaloir? Et combien de temps?

Bénéficiaire de la protection

En premier lieu, les créations faites par un informaticien oeuvrant indépendamment sont soumises aux lois de 1957 et de 1985. L'auteur est le seul titulaire des droits du logiciel qu'il élabore. Quant aux créations des salariés, l'article 45 alinéa premier de la loi de 1985 dispose qu'elles sont réputées «créations d'entreprise». Mais un problème se pose (que l'on retrouve d'ailleurs à propos des commandes à un tiers): le droit commun investit le créateur, et lui seul, des prérogatives de droits d'auteur attachées à l'œuvre; l'économie de l'opération supposant que le logiciel ait été commandé pour le compte d'autrui. Non résolu clairement par la jurisprudence, l'entreprise peut utiliser les programmes livrés, faire les sauvegardes nécessaires, mais pas reproduire ce logiciel en vue de le commercialiser (sauf clauses contraires). Il apparaît donc nécessaire d'introduire dans chaque contrat des clauses expresses et détail- lées, précisant les droits exacts du client, et en particulier sur les droits d'auteur; faute de quoi, le marché risque fort d'être un marché de dupes.

Prérogatives et sanctions

La loi de 1957, plus encore celle de 1985, ouvre à l'auteur différentes prérogatives, dont le non respect peut entraîner des sanctions plus ou moins sévères. L'auteur est, selon l'article 28 de la loi du 11 mars 1957, le seul titulaire du droit de reproduction (le plus important pour les logiciels destinés à la commercialisation en grand nombre). Toutefois, il est nécessaire de distinguer reproduction (qui sous-entend la copie, le stockage, de toute ou partie du logiciel) et le simple usage. Néanmoins, en matière de logiciel, la loi de 1985, dans son article 47 dispose clairement que toute reproduction autre que la copie de sauvegarde, ainsi que toute utilisation non expressément autorisée, est passible de sanctions.

La jurisprudence admet que la copie de sauvegarde est un droit, dont l'utilisateur pourra se prévaloir, pour obtenir gratuitement la duplication si celle-ci n'est pas techniquement possible par lui, mais cela n'autorise en rien la multiplication des copies de sauvegarde.

Les sanctions de ces prérogatives sont celles de la contrefaçon telle que le définit le code pénal (articles 425 et 426). Il est prévu un emprisonnement de 3 mois à 2 ans, une amende de 6 000 à 120 000 F, ou l'une de ces deux peines. En outre, la confiscation du matériel servant à la reproduction, ainsi que la confiscation des recettes tirées de ces reproductions sont des peines complémentaires, facultatives, mais prononcées car fortement dissuasives.

Durée

La loi de 1985, en matière de durée de protection innove, car elle déroge au temps initialement prévu par la loi de 1957 qui était de 50 ans. En effet, les auteurs de la loi de 1985 ont jugé ce délai trop long, lui préférant un délai plus raisonnable de 25 ans.

Au-delà de ce temps, le logiciel tombe dans le domaine public (entendez ici qu'il est alors affecté soit à l'usage du public, soit à un service public et soumis en tant que tel à un régime juridique particulier).

Philippe Bortolotti
& Thierry de Rouet

Petit glossaire

Jurisprudence
Ensemble des décisions rendues par les tribunaux, les cours d'appel et la Cour de cassation.

Le droit commun
Ensemble des règles juridiques applicables.

La Cour de cassation
C'est la plus haute juridiction en droit français. Elle est subdivisée en six chambres (2 civiles, 2 commerciales, 1 pénale et 1 sociale). Elle a pour fonction de trancher en derier ressort lorsqu'une décision n'est pas admise par les partis d'un procès.

L'assemblée plénière
C'est l'assemblée réunissant les six chambres de la Cour de cassation, amenée à statuer sur un problème juridique dont la solution n'a pas été tranchée.

Les juges du fond
Désigne les juges de première et de deuxième instance, amenés à statuer sur le fond des choses.

FORUM ATARI 90
Rendez-vous au sommet

Le premier «Forum Atari» ouvrira ses portes au CNIT-La défense, les 18, 19, 20 et 21 octobre prochains.

Plus de cinq mille mètres carrés pour plusieurs dizaines d'exposants et de nombreux ateliers en libre accès, telles sont les dimensions du premier salon entièrement dédié aux ordinateurs Atari. Organisé par la filiale française, ce forum se veut le reflet le plus large et le plus complet possible de l'univers Atari, de sa richesse et de son dynamisme. C'est dire qu'il offrira au visiteur une multitude de centres d'intérêts.

Organisation

Le forum sera divisé en deux secteurs distincts (bien qu'aucune frontière physique ne les sépare). Un secteur grand public consacré à la «micro de loisirs» et un secteur professionnel dédié «aux solutions pour les entreprises». Chaque secteur sera lui-même divisé en deux parties: les zones d'animation et les zones d'expositions. A l'entrée du salon, le visiteur choisira par quel secteur il désire commencer. Partout des bornes interactives vous permettront de vous orienter entre les divers stands.

Les animations grand public

Dans la zone «graphisme et vidéo», la galerie graphique ne manquera pas d'attirer votre œil d'esthète, d'autant que de nombreux écrans vidéo «zapperont» tout seuls d'animation en animation.

Avec l'atelier de création d'image et de numérisation, animé par l'**Adac**, vous effectuerez votre autoportrait (par digitalisation) et y apporterez, grâce à des logiciels de dessin, les modifications que vous voudrez.

Dans l'atelier vidéo, il vous sera possible de titrer vos cassettes vidéo et même, de prendre les commandes d'une régie vidéo complète, histoire d'exercer en direct vos talents de réalisateur.

Après l'image, le son sera à l'honneur avec notamment des démonstrations musicales «live» de Jean Louis Valero (célèbre pour ses musiques de films). Si vous désirez vous initier à la musique, des cours dirigés par la baguette des maîtres de différents conservatoires nationaux vous seront proposés.

Après le conservatoire, l'enseignement. Toute une zone sera consacrée au STE et l'éducation. L'association «Paris pour les jeunes» animera trois espaces pour tous les jeunes (de 7 à 77 ans) autour des thèmes de l'écriture, de l'image et de la robotique. Parallèlement, l'**OCCE** se propose d'apprendre aux jeunes la fabrication d'un journal de classe. Si les fanzines collégiens ne fleurissent pas après ce forum, c'est à désespérer...

Regroupés sur un stand «activités d'éveil», les tout-petits découvriront des logiciels éducatifs à synthèse vocale.

Vous êtes bloqué par un bug incompréhensible en assembleur? Vous n'arrivez pas à gérer le GEM en GFA Basic? Le langage C vous cause bien des soucis? Venez consulter les «gourous» de la programmation sur ST, dans la zone «programmation» bien évidemment.

> **Avis aux clubs!**
>
> Les dirigeants de clubs informatiques Atari, sont invités à contacter directement le Service Forum d'**Atari France**, s'ils désirent participer à cet évènement.
> Un numéro de téléphone: (16.1)40.85.31.03.

Après tous ces efforts intellectuels, la zone jeux tombe à point nommé.

Vous y découvrirez les meilleurs jeux d'action, de simulation, de stratégie, d'arcade et d'aventure. C'est en «s'éclatant» au maximum, que les auteurs des meilleurs scores repartiront les bras pleins de «goodies» Atari (Tee-shirts, calculettes, etc.).

Mais la micro «grand public» sait aussi être sérieuse. Un atelier «Mégapage et solution matricielle» vous proposera de prendre quelques cours de mise

> **Les nouveautés**
>
> L'évènement sera bien sûr la présentation, pour la première fois en France, des nouveaux produits Atari.
> Le TT, la nouvelle arme informatique d'Atari pour les années 90, sera officiellement lancé à cette occasion.
> La nouvelle imprimante laser SLM605, sera également présente.
> Mais **Atari France** ne sera pas la seule société à présenter des nouveautés. De nombreux éditeurs présenteront aussi, leurs derniers produits et vous permettront même de les tester. (Pour plus de détails, rendez-vous en octobre dans notre prochain numéro).

en page et de traitement de texte.

Les ateliers professionnels

Le TT et le Portfolio seront en vedette. Vous le constaterez en assistant aux diverses démonstrations mettant en évidence la formidable puissance des TT dans les domaines de la PAO couleur, de la CAO/DAO (en 2D ou 3D), du calcul scientifique, de la bureautique professionnelle, du son numérique et du graphisme multimédia.

Le Portfolio, est un outil unique pour les cadres et les commerciaux des entreprises. Ses applications ne s'arrêtent cependant pas là. C'est ce que vous allez découvrir grâce à des solutions aussi originales que la mallette pour médecins, le lecteur de code barre, les outils scientifiques, etc.

Mais l'atelier le plus important de ce secteur sera incontestablement celui de la «formation PAO». Les cours seront présentés sur écran géant, et chaque apprenti maquettiste possèdera sa propre configuration Mega ST. Des formations à *Calamus*, *Outline Art* et *Font Editor* seront proposées pendant toute la durée du forum.

Les Concours

Il faudra être bien malchanceux pour ressortir «bredouille» du forum. Plusieurs concours seront organisés pendant toute sa durée.

Le concours organisé par Tilt, rapportera chaque jour au meilleur «lynxer» de la journée, une console Lynx avec plusieurs cartouches de jeux. Jeudi 18, le concours aura lieu sur le jeu «*Gates of Zendocon*»; le vendredi 19 sur «*Chip's Challenge*»; le samedi 20 sur «*BMX*»; et enfin le dimanche 21 sur «*Surf*». Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner afin d'arriver le jour «J» au top niveau!

Casus Belli organise à l'occasion du forum le premier championnat «des jeux de simulation sur STE». Il y a deux 520 STE à gagner!

En visitant le salon, il vous suffira de remplir le bulletin réponse du concours Science et Vie Micro, et de voter pour les meilleurs logiciels que vous y aurez découvert. Chaque jour un bulletin sera tiré au sort et son heureux propriétaire partira avec un 1040 STE Couleur.

Le concours «Portfolio» patronné par IDG (Info PC, Le Monde Informatique) est destiné à élire les meilleurs logiciels du Portfolio. Chaque jour, il y aura un Portfolio à gagner.

Les conférences

En plus des nombreuses animations et des visites aux différents stands des exposants, des conférences gratuites auront lieu dans les deux auditoriums (le premier de 100 places, le second de 60) du Forum. Les thèmes abordés couvrent tous les domaines d'utilisation des ordinateurs Atari:

- l'ordinateur et la maison,
- l'enfant et l'ordinateur,
- l'enseignement de la musique,
- la PAO et l'écriture,
- Atari et les professions de santé,
- Atari et l'immobilier,
- Atari et les avocats,
- les réseaux locaux,
- la réalité virtuelle ou la création de jeu,
- multimédias et bornes interactives,
- la CAO/DAO,
- la gestion des PME/PMI en multiposte,
- l'ordinateur en concert,
- le 3615 ATARI,
- le Portfolio et ses applications,
- le TT.

Les zones d'exposition

Malgré ses animations, ses concours et ses conférences, le Forum Atari 90 manquerait de piment, sans la présence des plus grands éditeurs français et étrangers. Qu'ils viennent présenter de nouveaux produits ou démontrer les qualités de logiciels plus anciens, les éditeurs se feront un plaisir de vous écouter. Alors affûtez vos questions! Une telle occasion n'est pas prête de se reproduire.

La découverte est une chose, s'équiper en est une autre. Les revendeurs seront donc également présents et pourraient bien transformer ce forum en une foire aux bonnes affaires. Venez donc le portefeuille plein...

Enfin, n'oublions pas de mentionner la présence d'**Atari Magazine**. La rédaction sera là pour répondre à vos questions mais également pour vous faire découvrir le **3615 ATARI** et ses rubriques. Une bonne occasion pour vous initiez gratuitement à Navytel ou au téléchargement!

Vous l'avez compris, ce premier forum **ATARI** sera l'évènement micro de cette fin d'année.

Que ce soit dans le domaine du loisir ou du business, que ce soit avec les animations musicales et sonores, les démonstrations de programmes, ou bien encore les achats de matériels et de logiciels, le visiteur charmé et ébloui, les yeux émerveillés et les bras chargés de documentations, ne pourra ressortir du salon que le cœur comblé... pour y revenir le lendemain!

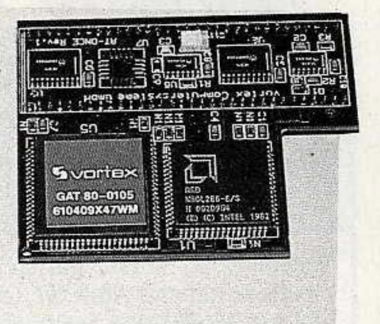
VORTEX ATONCE
L'AT a des ratés...

Que d'efforts depuis un an dans le domaine de l'émulation PC.En effet, l'année dernière à la même époque sortait le premier émulateur matériel pour ST. Aujourd'hui, un an après, ce sont les émulateurs AT qui voient le jour! Vive le progrès!

Cela faisait maintenant plusieurs mois que l'on attendait la sortie de *Vortex ATonce*; en fait depuis le dernier CeBit d'Hannovre, au printemps dernier.

Vortex ATonce présente un avantage indéniable sur tous les produits actuellement existants: A base de 80286, ce matériel doit permettre de faire tourner des logiciels et des systèmes jusqu'





alors inaccessibles. C'est notamment le cas des environnements graphiques de type Windows.

La présentation

A l'heure de nos essais, le produit était encore en allemande; normal puisqu'il nous venait de la société allemande **Vortex**. Hormis le programme de configuration et la documentation en allemand, il convient toutefois de préciser que, une fois sous DOS l'origine du produit ne gène en rien son bon fonctionnement et grâce au programme KEYB du DOS, la configuration du clavier est presque complète (à quelques caractères près).

De par sa taille, la carte ressemble beaucoup à celle de *PC Speed*; en fait, elle est même plus compacte que cette dernière (il fallait le faire!). Il est possible de connecter la carte à tous les types de ST puisque cette dernière existe avec toute sorte d'adaptateurs: STF, STE, Méga ST. Sa pose est des plus simples, comme *PC Ditto 2*, il suffit de poser la carte sur le processeur. Lors de nos essais, nous avons disposé d'une carte pour STF, connectée sur un 1040.

La configuration

La configuration du logiciel s'avère simple; le logiciel en question permet notamment de définir les différents paramètres concernant le clavier (type, vitesse), les lecteurs de disquettes (interne, externe), le disque dur et la gestion de la mémoire. Ce dernier point présente d'ailleurs quelques innovations puisqu'il est possible de gérer de la mémoire étendue ou EMS.

Une fois la définition effectuée, il ne reste plus qu'à lancer le programme d'émulation. Ce dernier ressemble à *PC Ditto 2*, mais en apparence uniquement. Sur la première ligne, un copyright: ce logiciel est la version 1.05 du produit et date du mois de Juin 1990. Nul doute que des évolutions futures soient à prévoir. Un check-up de la mémoire est effectué à chaque lancement et le logiciel affiche toute la mémoire disponible, sa répartition en mémoire centrale, mémoire étendue et mémoire EMS. De plus, il précise les adresses mémoires des différents ports d'entrées/sorties de la machine (Clavier, centronics etc).

Comme tous ses concurrents, émulateurs PC, *Vortex ATonce* reconnaît 704 Ko utilisateurs sous DOS; mais grâce à la possibilité de gérer de la mémoire étendue; les heureux possesseurs de Méga 2 ou Méga 4, voire de cartes mémoires, vont pouvoir profiter de ces ressources matérielles jusqu'alors inexploitées.



Le benchmark

Les résultats du Benchmark sont cruels pour la carte *ATonce*. En effet, plusieurs logiciels identifient la carte comme étant bien un 286 mais à... 2 Mhz.

Au total, si la carte est sensiblement plus performante que *PC Ditto 2*, *Supercharger* et *PC Speed*, les performances réelles sont considérablement inférieures aux résultats escomptés. En fait, *ATonce* est en moyenne 33% plus rapide que les émulateurs PC. Attention, ce chiffre correspond à une moyenne; avec certains logiciels, sa vitesse peut être identique à celle d'un émulateur PC standard; avec

Quelques chiffres

Logiciels de tests	
PC TOOLS	295% (???)
NORTON	6,5
CPU	339% (par rapport à un XT)
ATPERF	80286 à 2 Mhz
Bios datant du 16/6/90	

d'autres il s'avère considérablement plus rapide.
Avec nos logiciels de tests, l'adressage des registres du processeur d'*ATonce* semble pécher sur le plan des performances. Toutes les tests témoignent un fonctionnement fortement ralenti sur ce type d'opération. Les résultats annoncés par différents logiciels de «tests de performances» sont assez déroutants. Le tableau ci-joint en est l'exemple brillant (cf. tableau).
Quant aux problèmes liés à certains émulateurs PC, ils ont disparu avec *Vortex ATonce*: les logiciels protégés semblent fonctionner sans trop de difficultés; l'interface graphique CGA ne pose pas de problèmes. Il n'en va pas de même avec l'émulation *Hercules* (haute résolution monochrome) qui présente quelques différences avec la norme définie. Mais, dans la pratique, cela fonctionne. Seule exception rencontrée, le jeu *Tetris* tourne en CGA mais l'affichage des écrans est complètement brouillé. Curieux, mais c'est peut-être l'exception qui venait confirmer la règle de la «bonne émulation» de ce produit. Notons, toutefois, avec grand intérêt le fonctionnement sans reproches et à une vitesse tout à fait acceptable sur *Vortex ATonce* de *Windows 3*, nouvel environnement graphique sur PC, commercialisé par **Microsoft**. Nous vous ferons une présentation complète de ce produit, dans un prochain numéro.
Enfin, des logiciels PC sont fournis sur la disquette et permettent d'optimiser le fonctionnement de l'émulateur: on y trouve ainsi notamment un programme de gestion de mémoire EMS à la norme 1.0; un gestionnaire de partitions pour disque dur et un exemple de fichier CONFIG.SYS (très intéressant!). De plus, différents programmes permettent de passer dans un mode graphique donné (CGA, Hercules, Olivetti, etc.) et gère la présence de cartes dans le ST tels Hypercache (compatible avec *Atonce*) ou MegaScreen la carte offrant un plein écran monochrome. Enfin, un dernier logiciel permet de revenir, par un reset logiciel, au mode ST.

Mi-figue, mi-raisin

La conclusion va, sans nul doute, surprendre plus d'un utilisateur. En fait, celle-ci est double: Si vous vouliez un émulateur AT pour remplacer votre émulateur PC, un seul conseil n'achetez pas *Vortex ATonce*, sauf si vous ne regardez pas à la dépense, car celle-ci ne sera pas véritablement justifiée par les nouvelles performances que vous obtiendrez. Mais, si vous êtes à la recherche d'un émulateur, *ATonce* saura vous donner tous les gages de performances supérieures à la moyenne mais vous offrira également une ouverture vers le monde AT. A ne conseiller donc qu'aux utilisateurs qui s'équipent.

Dernier point, son prix allemand est des plus intéressants (349 DM soit environ 1 500 F, frais de poste et de douane compris) dans sa présentation actuelle. Mais, pour bénéficier de ce prix, il vous faudra le commander en Allemagne auprès de **Vortex**. Car sans nulle doute, la francisation entraînera un sur/coût notable du produit.

Nénad Cetkovic

Vortex ATonce
Emulateur 80286
Edité par VORTEX
Prix: 349 DM (env. 1 500 F)

LA BOUTIQUE ATARI MAGAZINE

KIT DE NETTOYAGE



Votre ST comme neuf!

Un mini-aspirateur avec plusieurs embouts, une brosse, des chiffons antistatiques, des flacons de liquide nettoyant et une disquette de nettoyage: avec cette ensemble très complet votre ATARI et ses accessoires retrouveront l'éclat du neuf! De plus le nettoyage des têtes du lecteur de disquettes vous évitera les fichiers scratchés du fait de l'inévitable encrassement des têtes.

Kit de nettoyage 3"1/2 – réf.3200 .... **199 F**
Kit de nettoyage 5"1/4 – réf.3210 .... **199 F**

HOUSSES DE LUXES



Protégez votre ATARI!

Réalisé en simili cuir blanc ces housses de luxe vous éviteront les pannes dues à la poussière, cendres, miettes ...qui vous privent de votre micro-ordinateur et vous coûtent cher.

- **Housse clavier 520/1040 – réf.3500** .... **85 F**
- **Housse monit.coul. – réf.3530** .... **125 F**
- **Housse imprim.laser – réf.3520** .... **99 F**
- **Housse clavier + moniteur.réf.3510** .... **175 F**

SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE



Ménagez votre cou !

Plutôt que de vous contorsionner pour bien voir utilisez ce support moniteur orientable en tous sens.

- **Support moniteur. réf.3700** .... **225 F**

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES



Pour tout étiqueter !

Une étiquette imprimée est toujours plus lisible, que ce soit pour le courrier ou le rangement.

Ces étiquettes existent en deux formats(par 500):

- **500 étiquettes 1 de front 89X36 mm.réf.3720** .... **50 F**
- **500 étiquettes 3 de front 89X36 mm.réf.3730** .... **60 F**

QUICKJOY IR INFRARED



La liberté complète. Jouez assis, debout, couché, les pieds au mur, roulé en boule... Fini le fil qui vous gêne, se débranche, s'accroche... Sa forme ergonomique façon pistolet spatial, bouton de tir en gachette et au pouce vous séduiront. Branchez le récepteur infra rouge et éclatez-vous sans contrainte ni retenue! Pour Amstrad CPC, Atari, Amiga...

Quickjoy IR infrarouge - Réf. 3630 .... 375 F

BOITE DE RANGEMENT



N'égarez plus vos disquettes!

Un rangement intélligent de vos disquettes vous en facilitera la recherche et les mettra à l'abri de la poussière, cendres, chocs...

Couvercle transparent, 5 intercalaires et fermeture à clef(livrée avec deux clefs), cette boîte existe en plusieurs contenances.

- **Boîte rang.disq.5"1/4.(100 disq.).réf.3420** .... **125 F**
- **Boîte rang.disq.5"1/4.(50 disq.).réf.3430** .... **100 F**
- **Boîte rang.disq.3"1/2.(40 disq.).réf.3440** .... **90 F**

JOYSTICK JET FIGHTER

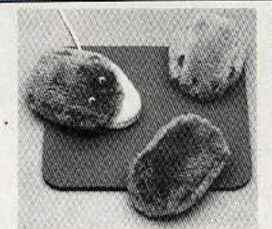


Le Joystick qui fait gagner!

Stable grâce à ses quatres pieds excentrés et ses quatres ventouses, pratique avec ses deux boutons de tir, efficace par ses 6 microswitchs, muni d'interrupteur de tir en rafale sur la poignée, le joystick JET FIGHTER est le coéquipier idéal pour réaliser des scores fabuleux!

- **Joystick Jet Fighter.réf.3620** .... ~~210 PF~~ **185 F**

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris!

La poussière et l'usure de la boule sont les principales causes de panne de souris! Grâce à ce tapis, en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris tout en augmentant son confort d'utilisation.

La housse vous la rendra plus agréable au toucher et la gardera bien au chaud.

- **Tapis souris.réf.3300** .... **55 F**
- **Housse souris.réf.3310** .... **80 F**
- **Tapis + Housse souris.réf.3320** .... **115 F**

FILTRE ECRAN 12"



Fini les yeux rouges!

Un long moment passé à jouer ou à programmer vous vaut parfois d'avoir mal aux yeux compte-tenu de la proximité l'écran. Ce filtre vous évitera les reflets et atténuera la luminosité sans dégrader la vision de l'écran. Se fixe et s'enlève très facilement par fixation velcro.

- **Filtre écran 12" monochrome réf. 3810** .... **165 F**
- **Filtre écran 12" couleur réf. 3820** .... **185 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

BON DE COMMANDE

Remplissez lisiblement le bon ci-dessous (ou une photocopie) et adressez le, accompagné de son reglement à:
ATARI MAGAZINE service V.P.C.
17 rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES.

Nom: .... Prénom: ....
Adresse ....
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Code Postal .... Ville ....
Je possède un Atari ST:
Type: .... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par:
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
à l'ordre d'ATARI MAGAZINE
Tous nos envois sont effectués en recommandé.

Article	Quantité	Référence	Prix total

Frais de port	
TOTAL A REGLER	

Frais de port: *
28 F. jusqu'a 350 F. d'achat,
36 F. au dessus de 350 F.
* tarif port au 01/07/89, France métropolitaine uniquement.
SIGNATURE

SPECTRE GCR 2.65C
Le spectre nouveau est arrivé

Troisième mise à jour du produit, les améliorations ne justifient peut-être pas véritablement sa parution. A vouloir trop bien faire...

La grande innovation de cette version est la possibilité de faire fonctionner l'émulateur sur le moniteur couleur. Ne nous emballons pas! Il ne s'agit nullement de l'émulation d'un Mac couleur. Tout au plus, cette nouvelle version permet-elle de faire fonctionner l'émulateur sur un écran couleur mais toujours en simulation monochrome.

De la couleur

En fait, la procédure d'installation demeure la même que pour la version 2.65. Ce n'est qu'au moment du démarrage de l'émulation Mac, que l'écran subit quelques métamorphoses. Après un instant pendant lequel le produit ajuste sa résolution à celle du mode couleur, la traditionnelle disquette de démarrage apparait. Le Mac démarre.

Horreur!

Mais une fois arrivé au bureau Mac, quelle surprise. Un marron étrange fait office de couleur de fond; les autres couleurs semblent décomposées et la souris a des mouvements pour le moins sporadiques. Mais le plus gênant est le manque total de lisibilité. En effet, il s'avère très difficile de déchiffrer, ne serait-ce que les noms des différents fichiers du programme.

De fait, une seule constatation s'impose dès les premières minutes de l'essai, cette version est utilisable sur écran couleur qu'au titre de simple curiosité. Aussi, un seul conseil aux utilisateurs équipé en couleur uniquement: achetez-vous d'abord un écran monochrome qui vous rendra des services dans bon nombre de domaines, avant de vous précipiter sur cette version qui s'avère pratiquement inutilisable en couleur.

Les nouveautés

Toutefois, il ne faudrait pas croire que cette version se limite à une seule nouveauté. En réalité, Dave Small en a profité pour corriger certains «bugs».

Néanmoins pas de grand changement: le formatage Spectre/ Mac (des disquettes et du disque dur) à partir du bureau Mac, par exemple, sera probablement pour la future version.

Mais venons-en aux actuelles améliorations.

Première des opérations, théoriquement corrigée: le «boot» du mode Mac; si le disque dur n'est pas disponible pour démarrer le système, le logiciel va aller immédiatement chercher dans les lecteurs, une disquette contenant le système. Auparavant, il était nécessaire de signaler manuellement l'introduction de celle-ci par la pression de la touche [F1].

Hélas, si cette fonction est intéressante dans le principe, dans la réalité, elle ne fonctionne pas à 100%. A certains moments, en effet, *Spectre* va chercher le système sur les disquettes et à d'autres... il ne se passe absolument rien.

Les principales interventions qui fonctionnent ont eu lieu dans le domaine de la gestion du clavier et de l'impression. La combinaison de touches [Shift]+[0] plantait le clavier auparavant, maintenant c'est corrigé. De plus, il est possible d'effectuer des copies d'écrans en mode A4. Enfin, l'usage des logiciels de communication sera amélioré puisque la gestion de l'interface matérielle est également corrigée.

Enfin, une configuration mémoire (mode 832 Ko) ne permet plus d'accéder au mode de paramétrage interne au mode Mac ([Help]). En effet, utiliser dans ce mode, le menu de configuration incorporé plantait le logiciel. Aussi, aux grands maux, les grands remèdes: la touche [Help] n'est pas accessible dans ce mode de configuration mémoire.

Transverter 1.52

Le logiciel est également fourni avec une nouvelle version (1.52) de *Transverter* qui corrige quelques problèmes et notamment certains plantages du logiciel, lors de sélection de boîtes de dialogue ou lors de la lecture de disques mal paramétrés.

Quant aux problèmes de fonctionnement logiciel, il ne semble y avoir aucune amélioration notable. Par exemple, *Excel 2.2* persiste dans ses petits problèmes de gestion de clavier (touche [Espace] non reconnue, touche [Return] ne valide pas). Sur ces points, espérons que les prochaines versions apporteront des améliorations.

Dave Small a sans doute voulu bien faire. Mais attention à ne pas délivrer systématiquement x versions d'un produit sans que la nouvelle n'apporte un confort supplémentaire à l'utilisateur. Cette version ne correspond en rien aux attentes des utilisateurs de *Spectre*. La gestion de l'écran couleur, dans sa version actuelle, ressemble à une vaste plaisanterie et va même totalement à l'encontre de l'image de *Spectre GCR*, c'est-à-dire d'un outil de travail professionnel et performant. En l'attente d'une version 3.0, à suivre!

Nénad Cetkovic

3615 ATARI

Supplément au catalogue du téléchargement

Du nouveau, encore du nouveau!
Dans ce supplément au catalogue du Téléchargement 3615 ATARI, vous trouverez les derniers logiciels mis sur notre serveur.

Les outils du téléchargement

Profitez du téléchargement grâce au kit qu'**Atari Magazine** vous propose pour 95 F. Ce kit spécialement prévu pour télécharger sur le serveur **3615 ATARI** (voir bon de commande encarté dans le journal) contient le cable pour relier votre minitel au ST, une disquette d'utilitaires et le jeu multi utilisateur **Navytel**.

Renseignements pratiques

La taille en octets représente la taille cumulée des fichiers nécessaires à l'application, ou celle du fichier compacté, contenant les fichiers indispensable au programme.

Un # derrière le nom indique un ensemble de fichiers dans un dossier (la taille est alors celle du contenu du dossier). Signification des abréviations: nco: fichier non compressé utilisable directement, arc: fichier à décompacter avec ARCX.TTP, ar: fichier à décompacter avec ARCHIVE.PRG, c14: fichier à décompacter avec COMPI14, deg: fichier récupérable par *Degas Elite* ou *Tiny 3.4*, ad: fichier autodécompactable (se décompresse tout seul).

Les divers fichiers de ce catalogue sont classés en fonction des grandes catégories classiques de logiciel (jeux, utilitaires, graphisme, etc.). Pour arriver au fichier désiré, il suffit de taper le nom choisi dans le catalogue au niveau de départ (menu suivant la page intitulée «Téléchargez!») de l'option téléchargement. Rappelons que le catalogue complet des logiciels est également téléchargeable sous le nom CATA_00X (X étant le numéro de version). Avant de vous lancer n'oubliez pas de lire attentivement la documentation présente sur la disquette du kit (fichier LISEZ.MOI).

Encore plus simple!

L'emploi du téléchargement vient encore de franchir un nouveau pas vers la simplicité. En effet, nous vous proposons depuis peu des «autodécompactables». Il s'agit de fichiers compressés avec *Lharc* (compacteur le plus efficace actuellement disponible) capables d'intégrer plusieurs fichiers comme les types ARCX ou ARCHIVE. Chaque fichier «autodécompactable» s'est vu accoler un autodécompacteur (ce qui explique l'extension .TOS de ces fichiers) capable de régénérer le fichier original.

Résultat

Tous les fichiers autodécompactables se terminent par .TOS et sont executables comme n'importe quel programme en les double clicquant. Plus besoin d'utiliser ARCHIVE, COMPI14 ou ARCX pour reconstituer les fichiers originaux, tout ce qu'il faut c'est copier le fichier sur une disquette avec suffisamment de place libre. Attention! Il peut-être nécessaire de prévoir une place libre sur la disquette correspondant à 3 ou 4 fois la taille du fichier compacté. Notez que le fichier compressé original n'est pas éffacé par le décompactage.

Fichiers	Descriptif	Fmt	Taille
COMPACTEURS/DECOMPACTEURS			
UUPACK	version débugguée package UUE 7 bits	arc	12348
COMMUNICATION			
STRTTY	schéma recepteur RTTY + prgs morse, télétype	ad	9889
DISQUETTE/DISQUE DUR			
CHKDISK3	utilit. disque dur, AHDI 3.X, indispensable	ad	25287
GRAPHISME			
ADEMOSTE	démo STE (animation, son, scroll) couleur	ar	346412
DNTSLIDE	slideshow multi-résolutions *Tiny, Néo, Degas*	ad	8259
GRAPHITI	.ACC, dessinez des graffitis sur le bureau	arc	4934

JUNGLSTE	démo jungle sur STE (couleurs, son, scroll)	ad	277438
SCREEN1	démo spectaculaire, multiples sprites	arc	61027
SHOWPICZ	visu d'images DEGAS avec anim. par couleurs	ad	9591

GALERIE GRAPHIQUE

CLOWN	portrait de clown	deg	29740
DUNE	d'après le livre de Franck Herbert	deg	13040
GAUGUIN	tiré du tableau «le chien rouge» de Gauguin	deg	29401
MANOIR	un manoir de cauchemard, où est Freddy?	deg	28074
OISEAUX	vol de canards sur coucher de soleil	deg	16084
PAYSAGE4	la prairie est verdoyante et fleurie	deg	21849
PIECE1	le sommeil du juste, animation des couleurs	deg	25970
SPACE	station orbitale	deg	17826
STMICHEL	le Mont St-Michel attend la marée	deg	17593
TREECAT	quand les chats poussent dans les arbres	deg	27773
PANTAIR	superbe créature féline, monochrome	deg	15080

PROGRAMMATION

GFA3SRO	dernière version du «Run Only» *GFA Basic 3.5*	ad	47511

STOS

STOSR162	adapter le *STOS Basic* au STE avec ROMs 1.62	ad	5695

LISTINGS ATARI MAGAZINE

ATAMAG14

CARTHORL	sources m. à l'heure horloge + dessins C.I.	ad	8339
DSTDEMO	démo sonore digitaliseur de France Tex	ad	53933
PCPSTOS	éditeur sans numéros de ligne *STOS Basic*	ad	20555
FABTRAPS	source ASM pour créer vos traps	c14	3752
MULTIPAL	gestion de multiples palettes sur inter. VBL	c14	3216

UTILITAIRES

BIGCOLOR	émulateur d'écran couleur pour affichage HR	ad	10293
GDOSTUT	clône GDOS paramétré + fontes et vraie doc	ar	85888
HOTWAR	clône du logiciel Hotwire	ad	34033

UTILITAIRES D'IMPRESSION, FONTES

CALAMUS ¤	17 fontes de toutes sortes pour *Calamus*	nco	293108
GEMVEL	impression d'adresses sur enveloppes en GDOS	arc	14187
LABELDSK	*Must* impression étiquettes disk, avec source	ar	308134
PGSFE81	éditeur de fontes pour P.P. Master	ad	75689

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION D'ATARI MAGAZINE

n° 5

Univers Atari:
- L'oreille en pointe
- Dusseldorf Atari messe

Télématique:
- 3615 Atari
- Serveur monovoie

Initiation:
- Le bureau facile(1ère partie)

Utilitaires:
- Fontz

Programmation:
- Routines disquettes

Graphisme:
- Introd.géométrie "tortue"
- Délires de dali
- Matières et textures(1ère partie)

Jeux:
- Weird dreams
- Balance of power
- Microids
- Faites chauffer vos joysticks

Educatifs:
- De la maternelle au bac

Hardware:
- Hypercache
- Carte entrée/sortie

Bureautique:
- Word up

P.A.O:
- Ultrascript sur postscript

n°6

Univers Atari:
- L'oreille en pointe
- En direct de sunnyvale

Télématique:
- 3615 Atari
- Serveur US

Initiation:
- Le bureau facile (2è partie)

Utilitaires:
- Quick mind

Programmation:
- Listing STE
- Scrolling toutes résolutions

Graphisme:
- Matières et textures(2è partie)

Jeux:
- Falcon
- Bloodwych
- Pirats
- Loriciel

Bureautique:
- ZZ idée

Matériels:
- Le stacy
- Le portfolio

Dossier:
- Tout sur le STE

Emulation:
- Super chargeur

n°7

Univers Atari:
- L'oreille en pointe
- La plume sans masque

Télématique:
- Compo junior-plus qu'un petit frère

Initiation:
- Le bureau facile (3è partie)

Listing:
- Judas:prenez le bureau en traitre

Langage:
- STOS le langage des jeux

Reportage:
- Lankhor:tu causes,tu causes

Jeux:
- Xenon II
- Rick dangerous

Kit:
- Sampleur, sans reproche et pas cher

Musique:
- Avalon
- Le portfolio

Dossier:
- Spécial Budget Assisté par Ordinateur

Matériel:
- La souris sans fil

Graphisme:
- ZZ-volume,le grand architecte

n°8

News:
- L'univers Atari

Télématique:
- Téléchargement par l'image
- DIA,le dialogue en direct

Initiation:
- La page Dico
- La sélection du fichier

Listing:
- Spécial listings(16 pages)

Langage:
- STOS le langage des jeux

Reportage:
- Full métal planète rencontre

Jeux:
- Voyageurs du temps
- B.A.T
- Bloc n'hotte du père Noël

Palmarès PRO:
- Les logiciels "PRO" de l'année 89

Palmarès jeux:
- Les Ata-hits de l'année 89

P.A.O:
- Outline art,une extension Calamus

Matériel:
- La souris sans fil

Graphisme:
- ZZ-volume,le grand architecte
- Creator,graphisme nouvelle mode

Emulation:
- Aladin et le spectre

Intel.artif.:
- Un système XPER pour ST

Utilitaires:
- La vie facile

Portfolio:
- La page PC de poche

Trucs,astuces:
- Programmer's hot line

Musique:
- Voyage autour de MIDI

Bureautique:
- A la conquête du GRAAL

n°9

News:
- L'univers Atari

Télématique:
- Minitel

Initiation:
- Le ST chef d'orchestre
- Dessin humoristique

Dico:
- Le dictionnaire informatique

Jeux panorama:
- Le bloc note

Reportage:
- Microprose

Jeux:
- Day of the viper
- Eagle's rider

Help jeux:
- Lord chaos démasque Noël

Livres:
- Micro'strophe

Matériel:
- La souris sans fil

Graphisme:
- Becker cad,la 2D très pro.

Emulation PC:
- PC speed contre Super charger

Emulation MAC:
- ST/MAC

Utilitaires:
- la vie facile

Portfolio:
- Compatible de poche

Trucs,astuces:
- programmer's hot line

Essai matériel:
- La Lynx

Programmation:
- STOS le langage des jeux

Dossier:
- 6 traitements de texte au crible

n°10

News:
- L'univers Atari

Télématique:
- Pack vidéotext complet

Musique:
- Tous musicos

Dico:
- Le dictionnaire informatique

Jeux panorama:
- Le bloc note

Graphisme:
- Dali version 3

Reportage:
- Coktel vision

Jeux:
- Maniac mansion
- Towers of babel

Help jeux:
- Dungeon master

Bureautique:
- Scigraph présentations
- Le boursier

Emulation MAC:
- Le système

Applic.vertic:
- Avotre santé

Adresses util:
- Répertoire

Utilitaires:
- la vie facile

Portfolio:
- Compatible de poche

Trucs,astuces:
- L'intruction BMOVE

Hardware:
- Cartes Entrée/sortie

Programmation:
- STOS le langage des jeux

Dossier:
- La P.A.O: 8 logiciels au crible

Remplissez LISIBLEMENT ce bon (ou une photocopie)

Je commande les anciens numéros de Atari magazine suivants:

☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

Soit: numéros. Prix: 20 F le numéro.
100 F pour une commande 6 numéros.
Je règle: F + 8 F (frais de port et d'emballage)= F
par: chèque bancaire, chèque postal, mandat libellé à l'ordre
d'ATARI MAGAZINE

Nom: .... **Prénom:** ....
Adresse: ....
Code postal: .... **Ville:** ....
Envoyez le tout(commande + règlement) à:

ATARI MAGAZINE service V.P.C.
17 rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES.

Ce bon de commande reste valable 2 mois après sa date de parution.

GFA GUP
Le Gem simplifié

La programmation sous GEM est loin d'être une chose évidente. Tous les programmeurs y ont passé quelques nuits blanches. Micro Application propose aujourd'hui une solution originale: GFA Gup.

Programmer une application GEM en *GFA Basic* a toujours été un véritable cauchemar. La société **GFA Systemtechnik** (conceptrice du *GFA Basic*) a simplifié le problème en créant *GFA Gup*. Ce produit est commercialisé dans sa version française par **Micro Application.**

Généralités

GFA Gup est une bibliothèque de routines en *GFA Basic*. Ces routines ont été conçues pour faciliter la programmation sous GEM. Les programmeurs ayant déjà quelques notions de GEM apprécieront grandement ces nouvelles fonctions.

Le produit comprend une documentation technique et une disquette.

La disquette contient deux versions de *GFA Gup*: l'une commentée facilitant la programmation, et l'autre non commentée prenant moins de place mémoire.

On trouve aussi sur cette disquette un programme de démonstration et divers petits fichiers (fichiers de ressource et fichiers de données pour le programme de démonstration).

La documentation

La documentation est de 80 pages livrée dans un classeur. C'est une documentation «minimal». Elle commence par une introduction sur le système *GFA Gup*, puis présente les 61 routines, et n'a pas un seul exemple. Les fonctions de base sont bien expliquées, mais il n'y a rien sur la manière de les mettre en œuvre dans le cadre d'un programme. C'est dommage car *GFA Gup* est un système suffisamment compliqué pour nécessiter de nombreuses explications. Certains problèmes importants sont laissés dans le vague. Il faut décortiquer le programme de démonstration pour en comprendre l'utilisation.

Comment programmer

La programmation sous *GFA Gup* est une authentique programmation GEM avec tous ses avantages et ses inconvénients. Par exemple, il est indispensable d'utiliser des fichiers ressources. Certaines instructions du *GFA Basic* ne peuvent plus être utilisées (PRINT, INPUT, MOUSE par exemple). Ces instructions risquent d'interférer avec le fonctionnement de *GFA Gup*. Il existe heureusement des fonctions équivalentes en *GFA Gup*. Les fonctions de menus déroulants du *GFA Basic* ne peuvent fonctionner sous *GFA Gup* car celui-ci gère les menus déroulants à partir d'un fichier de ressources.

Le principe de base de GEM est la réponse à un événement. Lorsque l'utilisateur provoque un événement quelconque (clic sur l'écran, changement de position d'une fenêtre, clic dans un menu déroulant, appel d'un accessoire, etc) le programme doit le traiter. Le problème de GEM vient du grand nombre d'événements possibles. Ce peut-être un événement système (gestion des fenêtres, appel d'un accessoire) ou un événement utilisateur (clic sur une option du programme).

Un programme classique aura du mal à traiter ce type de fonctionnement, mais *GFA Gup* est conçu pour cela. Il gère par lui-même tous les événements systèmes. Quant apparaît un événement utilisateur, il identifie sa nature et appelle une routine spécifique. Cette dernière jouant le rôle d'interface entre le *GFA Gup* et le programme en *GFA Basic*. Pour illustrer cela, nous allons voir comment *GFA Gup* gère trois techniques difficiles à programmer sous GEM: le rafraîchissement des fenêtres graphiques, la détection d'un clic dans une fenêtre graphique et la gestion des accessoires.

Gestion des rafraîchissements

Une fenêtre graphique est définie par sa taille théorique, la taille de la fenêtre visible, la position de la fenêtre visible par rapport à la fenêtre totale, et sa position sur l'écran.

Le rafraîchissement peut se faire dans plusieurs cas: ouverture, modification de la taille, déplacement, activation, etc.

Le système *GFA Gup* gère automatiquement tous les cas de figures.

Mais il ne gère pas la totalité du rafraîchissement, seulement la taille et la position de la zone à rafraîchir. C'est une routine écrite par le programmeur qui doit faire le réaffichage final. Lorsqu'un rafraîchissement est nécessaire, *GFA Gup* appelle la

procédure graphic en lui passant comme paramètre le numéro de la fenêtre à réafficher et sa position sur l'écran. Les paramètres internes de la fenêtre (c'est-à-dire la taille et la position relative de la fenêtre visible par rapport à la fenêtre totale) sont stockés dans un tableau de données de *GFA Gup*.

La routine graphic doit appeler une routine de rafraîchissement conçue par le programmeur. Cette routine doit redessiner la portion de fenêtre visible à partir de toutes les données fournies par le système *GFA Gup*.

L'exemple suivant montre comment utiliser la procédure graphic.

Les procédures dessin_fenetre1 et dessin_fenetre2 sont définies par le programmeur.

Elles sont appelées automatiquement par *GFA Gup* lorsqu'il le juge bon (c'est-à-dire lorsque l'utilisateur agit sur les fenêtres d'une manière ou d'une autre).

```
PROCEDURE graphic(num_fenetre, posx, posy)
IF num_fenetre=1
 GOSUB dessin_fenetre1(posx,posy)
ENDIF
IF num_fenetre=2
 GOSUB dessin_fenetre2(posx,posy)
ENDIF
RETURN
```

Gestion des clics

Lorsque l'utilisateur clique dans une fenêtre graphique, il peut y avoir plusieurs cas de figures: la fenêtre peut-être active ou passive, il peut y avoir un recouvrement de fenêtre.

Ce qui n'est pas facile à gérer.

Le système *GFA Gup* gère tous cela automatiquement et appelle une routine d'interface nommée graphclic en lui passant le numéro de la fenêtre cliquée, et la position de clic.

Cette routine reçoit aussi une variable doubleclic indiquant si l'utilisateur a utilisé un double clic.

Le programmeur n'a plus qu'à exploiter ces informations dans ses routines.

```
(num_fenetre,posx,posy,doubleclic)
IF num_fenetre=1
 GOSUB clic_image(posx,posy,doubleclic)
ENDIF
IF num_fenetre=2
 GOSUB clic_histogramme(posx,posy,doubleclic)
ENDIF
RETURN
```

PROCEDURE graphclic Les routines clic_image et clic_histogramme reçoivent la position de clic et procèdent aux traitements appropriés (cela dépend de votre programme). On voit qu'il est vraiment simple de travailler sur plusieurs fenêtres à la fois avec ce système. La véritable routine graphclic est un peu plus complexe que celle présentée ici. L'exemple a été simplifié afin d'être clair. La différence n'est pas énorme, mais elle nécessiterait trop d'explications, pour un petit article.

Gestion des accessoires

La gestion des accessoires est le cauchemar des programmeurs en *GFA Basic*. Elle est particulièrement simple à mettre en œuvre en *GFA Gup*, puisqu'il ne faut rien faire. La gestion des accessoires est totalement automatique en *GFA Gup*.

Le programme de démonstration

Le programme de démonstration fourni est très impressionnant. C'est un programme GEM comme on aimerait en voir davantage.

Il a cependant un gros défaut, il ne fonctionne qu'en haute résolution. C'est dommage pour ceux qui ne possèdent qu'un écran couleur. Pourtant *GFA Gup* travaille parfaitement dans les 3 résolutions. La démonstration est présentée en 3 versions: un fichier source en *GFA Basic*, un programme compilé appelé DEMO.PRG, et un programme compilé appelé DEMO1_4.PRG (pour le TOS 1.4). Ces deux programmes fonctionnent tous les deux sur mon 1040 STE.

Voyons maintenant cette démonstration. Le fond d'écran ressemble à celui du bureau GEM. Il y a deux icônes de disquette. Ces icônes peuvent être déplacés de la même manière que les icônes disque du bureau GEM. Contrairement à ces dernières, elles n'affichent pas le répertoire des disquettes lorsqu'on clique dessus.

Un menu déroulant permet d'afficher une boîte de dialogue complète et 5 fenêtres contenant divers éléments (statistiques démographiques, liste de chiffres aléatoire, image d'une jolie fille, histogramme vertical et 26 icônes de poubelle). Ces fenêtres peuvent être manipulées de toutes les manières possibles (changement de taille, changement de position, scrolling dans les fenêtres avec les ascenseurs, effacement d'une fenêtre, etc). Le rafraîchissement est très rapide et il n'y a aucun problème de recouvrement. C'est très impressionnant. La démonstration fonctionne aussi bien en version interprétée qu'en version compilée. Les accessoires fonctionnent sans le moindre problème. J'en ai essayé une dizaine et tous ont parfaitement fonctionné.

Le programme source de la démonstration est intéressant, mais absolument pas commenté. On se retrouve avec des lignes et des lignes de listing sans rien comprendre. On peut analyser le programme, mais cela prend du temps et nécessite une bonne connaissance du GFA, de GEM et de la documentation du *GFA Gup*. Le programme ne prenant que 23 Ko, il y avait de la place pour un minimum de commentaires.

Conclusion

GFA Gup est un bon produit pour les programmeurs expérimentés qui désirent donner un aspect «professionnel» à leurs applications.

Il est dommage que la documentation soit réduite au minimum, et qu'il n'y ait pas d'exemples commentés montrant de manière claire les différentes possibilités de *GFA Gup*. Encore un bon produit gâché partiellement par une mauvaise documentation et une finition peut-être un peu hâtive.

Patrick Leclerc



LA RUBRIQUE DU STOS
Inhiber la souris

Atari Magazine poursuit son exploration du STOS Basic avec toujours plus de trucs et d'astuces...

Derniers jours avant clôture! Vous le savez **Ubi Soft** et **Atari Magazine** organisent un **Grand Concours STOS**. Le premier prix est un chèque de **30 000 F**. Pour participer, il faut absolument nous renvoyer votre jeu avant le 30 Septembre 1990. Si vous avez besoin de renseignements pratiques et complémentaires, posez vos questions sur le **3615 ATARI** Forum STOS. Dépechez-vous, il ne reste que quelques jours...

Le TOS 1.62

Les STE sorties ces dernières semaines, sont équipés d'une nouvelle version du système d'exploitation, le TOS 1.62. Le *STOS Basic* était étrangement incompatible avec cette nouvelle version. Heureusement, François Lionet et *Atari Magazine* ont pensé à tous ses utilisateurs et proposent en téléchargement sur le *3615 ATARI* un patch permettant de transformer son STOS (version 2.5) en une version entièrement compatible avec le TOS 1.62 et toutes les versions précédentes.

Autoformation Accrosoft

Les éditions *Accrosoft* proposent enfin une initiation à la programmation en *Basic*, pour les néophytes possesseurs du *STOS Basic*. Il ne s'agit pas d'un livre mais d'une disquette d'autoformation. Le logiciel est divisé en deux parties: une partie cours et une partie exercice. La partie «cours» a des temps de chargement insupportables. Une lenteur d'autant plus incompréhensible que les cours ne sont composés que de textes simplement affichés à l'écran. Le logiciel ne fonctionnant qu'en couleur, la lecture devient vite fatigante voire pénible. Heureusement une option permet d'imprimer le cours, encore faut-il posséder une imprimante. Les cours sont accompagnés d'exemples qui peuvent-être exécutés à l'écran directement à partir du logiciel. L'idée est séduisante, mais la réalisation n'est pas parfaite. On ne peut avoir simultanément à l'écran le listing et les résultats de l'exécution. Il aurait été préférable d'avoir 2 fenêtres, l'une affichant le listing (avec un pointeur sur la ligne en cours d'exécution) et l'autre avec le résultat visuel de l'exécution.

Le cours est divisé en 10 chapitres: «Initiation au Basic (partie 1 & 2)», «Le graphisme», «Banques et Accessoires», «Les sprites», «Ecrans et décors», «Sons et musiques», «Fenêtres et menus», «Les fichiers», «Run Only et Compilateur».

La seconde partie, composée de tests (Q.C.M.) et d'exercices, est beaucoup plus réussie. L'outil informatique se prête mieux à ce genre de formation. Les tests permettent de déterminer si vous avez bien assimilé chaque cours. La réalisation est assez simple mais efficace.

> *«Autoformation au STOS Basic»*
> Edité par **Accrosoft Edition**
> Prix inférieur à 300 F
> ST/STE couleur uniquement

Inhiber la souris

Ceux qui utilisent fréquemment *STOS Maestro* se sont certainement rendus compte qu'en déplaçant la souris, durant la reproduction d'un échantillon, on générait une déformation du son. Cette particularité peut dans certains cas créer d'intéressants effets sonores mais se révèlent la plupart du temps fort gênante. La solution consiste donc à inhiber la souris ou plus exactement l'interruption souris. Un «HIDE» ne suffit pas! Il faut entrer plus profondément dans les structures du système pour arriver à ses fins. La fonction Initmouse du Xbios (trap 14, fonction 0) permet de contrôler les interruptions souris. En passant le paramètre 0 à cette fonction, on inhibe l'évènement souris: Trap 14,0,0.

Mais la difficulté n'est bien évidemment pas là. Inhiber la souris est une chose, la réactiver en est une autre! Car en désactivant la souris, vous effacez toutes les informations qui permettaient au système de la contrôler! Il faut donc avoir sauvegardé (ou connaître d'avance) les paramètres utiles. La seule information, qui ne soit pas immuable et que l'on ne puisse pas fixer dans le programme, est l'adresse de la routine de

gestion de la souris. Cette adresse est sauvegardée (par le système) dans une table dont l'adresse peut-être connue grâce à la fonction Gemdos: KBDVBASE (trap 14, fonction 34). L'adresse du vecteur souris (mousevec) se situe 16 octets plus loin.
«Trap 14,34» renvoi dans le registre D0 l'adresse de la table.
Pour obtenir l'adresse de la souris il suffit d'effectuer «Leek(dreg(0)+16)».
La réactivation de la souris se fait en appelant une nouvelle fois la fonction Initmouse, mais avec le paramètre 1 suivi des informations nécessaires à un bon fonctionnement de la souris.
Pour plus de détails sur les paramètres, je vous invite à consulter le «*Grand Livre du Programmeur sur Atari ST*» de *Micro Application ou l'ouvrage «Comment mieux exploiter votre ST» de Weka.*

Le listing final donne donc:

```
10 rem Inhibition et Réactivation de la souris
20 rem ****************************************
30 rem   Copyright Atari Magazine Aout 1990
40 rem
50 rem INHIBITION INTERRUPTION MOUSE
50 trap 14,0,0 : rem Initmouse(0)
60 Print "Essayez de bouger la souris"
70 wait key
80 rem REACTIVATION INTERRUPTION MOUSE
90 rem paramètre souris
100 M$=chr$(0)+chr$(0)+chr$(1)+chr$(1)+chr$(0)
110 trap 14,34 : rem Kbdvbase()
120 ADR=leek(dreg(0)+16) : rem ADR = mousevec
130 rem Initmouse(1,param,mousevec).
140 trap 14,0,1, .l varptr(M$), .l ADR
```

Cette fonction `Initmouse()` recèle plein de secrets que je vous invite à découvrir. Il suffit de modifier un des paramètres pour obtenir des résultants étonnants.
Essayez le petit programme suivant:

```
10 rem Inversion Souris
11 M$=chr$(1)+chr$(0)+chr$(1)+chr$(1)+chr$(0)
12 trap 14,34 : ADR=leek(dreg(0)+16)
13 trap 14,0,1, .l varptr(M$), .l ADR
```

Attention! Ceci a la couleur d'un virus, l'allure d'un virus, mais ce n'est pas un virus!

Chaîner les programmes

Le chaînage d'un programme *STOS* compilé avec un autre programme *STOS* ne pose aucun problème. Il suffit de faire un simple «`RUN "nom-du-programme"`».
Il n'en va pas de même lorsqu'on cherche dans un programme *STOS* à appeler un programme compilé dans un autre langage. Nous prendrons ici le *GFA*, mais les règles énoncées ci-dessous sont valables pour tous types de programmes (C, assembleur, etc.).
Pour appeler un programme externe, nous allons une fois encore, utiliser directement les fonctions du TOS. La commande `Pexec()` du Gemdos (trap 1, numéro 74) permet de charger un programme et de l'exécuter. Quand le programme externe est terminé, l'exécution reprend où elle s'était arrêtée dans le programme appelant.
Supposons que le programme *GFA* se nomme «`TEST.PRG`».
Il suffit d'écrire:

```
100 PRG$="A:\GFA\TEST.PRG"
110 trap 1,74,0,.l varptr(PRG$), .l 0, .l 0
```

Le *STOS* impose toutefois de nombreuses contraintes. Si vous ne les respectez pas vous allez droit au plantage! Voici ces contraintes:
- le programme doit-être de petite taille;
- votre programme *GFA* ne doit pas faire d'allocation mémoire: les instructions Malloc et Mshrink sont donc à proscrire;
- votre programme *GFA* peut appeler le GEM VDI, mais pas l'AES! Vous pouvez donc utiliser les fonctions graphiques du *GFA*, mais il faut s'abstenir de gérer fenêtres, menus et souris.

Utilisation MIDI

Vous avez été plusieurs, sur le forum *STOS* du *3615 ATARI*, à rencontrer des difficultés dans la gestion des interfaces MIDI du ST. Notre intention n'est pas d'entrer ici dans les détails de la norme MIDI, mais de vous montrer comment adresser simplement ces interfaces. Un message MIDI se compose d'un octet de «commande» et d'un ou deux octets de données.
Pour envoyer un message au synthétiseur, il faut ouvrir un canal logique du *STOS* (on prendra le canal n°3, dans le but de maintenir une cohérence avec les définitions du TOS, le canal physique 3 étant attribué d'origine par le système aux prises MIDI). Il suffira ensuite de gérer les lectures/écritures comme vous l'auriez fait avec un fichier sur disque.
Exemple:

```
10 open #3,"MIDI"
20 MM$=chr$($90)+chr$($3C)+chr$($7F)
30 print #3,MM$;
40 close #3
```

La ligne 20 génère le message MIDI (Commande «Note On canal 1» + Note + Vélocité). La ligne 30 envoie le message au

synthétiseur. Vous remarquerez la présence du «;» en fin de ligne, il est indispensable! Sans lui le *STOS* ajouterait à votre message un code «passage à la ligne» qui perturberait le synthétiseur.
Pour arrêter la reproduction sonore, modifiez la ligne 20 de façon à remplacer le CHR$(90) par un CHR$(80), qui correspond à la commande «Note Off».

Les «20Liners»

Du nouveau à partir du prochain numéro dans cette rubrique. Envoyez-nous des routines, des jeux, des trucs dont la taille ne devra pas excéder 20 lignes! Les meilleurs programmes seront publiés et leurs auteurs se verront récompensés de deux logiciels de leur choix, parmi ceux en téléchargement sur le serveur Atari.
Vous pouvez nous envoyer vos listings par courrier (sur une disquette), ou nous les télécharger en Bal *ATARITEL* via le *3614 ATARINFO*).

Les effets vidéo du mois

En exemple de «20Liners» voici une collection d'effets vidéo envoyée par deux lecteurs assidus. Ils gagnent donc deux logiciels du serveur.
Le premier est un effet miroir, plutôt rapide car faisant appel à de l'assembleur.
Le second est une version monochrome du premier.
Le troisième est un effet de volets avec fading.
Le dernier est un effet coloré original, qui devrait en inspirer d'autres...

La rubrique *STOS* de ce numéro se termine. N'oubliez pas la date de clôture du Grand Concours STOS: 30 Septembre 1990. En attendant notre prochain numéro, nous vous donnons rendez-vous sur le minitel *3615 ATARI* en forum *STOS*.

Programme 1

```
10 rem     MIRCOUL    REGNIER
11 rem C)1990 ATARI MAGAZINE & L'AUTEUR
15 reserve as data 8,200
20 mode 0: flash off : curs off : key off : paper 0 : pen 1
30 for I=start(8) to start(8)+105
40 read K
50 poke I,K
60 next I
70 show : DES$=file select$("*.pi1") : if DES$="" then 90
80 load DES$,7
90 get palette (7)
100 hide on 110 screen copy 7 to logic
120 screen copy logic to back : wait 100 : cls
130 locate 0,10 : centre "Si  O.K. tapez RETURN ou cliquez"
140 locate 0,12 : centre "sinon tapez  -"
150 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
160 if K$="-" then show : goto 70
170 screen copy 7 to logic : screen copy 7 to back
180 areg(0)=back
190 areg(1)=logic+$98
200 dreg(2)=logic+31993
210 call start(8)
220 screen copy logic to 7 : wait 100 : cls
230 locate 0,10: centre "Pour sauver le MIROIR tapez +"
240 locate 0,12: centre "sinon une autre touche ou cliquez"
250 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
260 cls : if K$="+" then show : goto 270 else goto 290
270 DES$=file select$("*.pi1") : if DES$="" then 70
280 hide on : screen copy 7 to physic : save DES$,7
290 cls : locate 0,10 : centre "Tapez + pour une autre vue"
300 locate 0,12 : centre "ou une autre touche pour sortir"
310 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
320 if K$="+" then 70 else default : stop
330 data $60,$1A,$0,$0,$0,$46,$0,$0
335 data $0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$0
340 data $0,$1E,$75,$0,$0,$0,$0,$0
345 data $0,$0,$0,$0,$3A,$3C,$0
350 data $13,$32,$3C,$0,$3,$42,$47
355 data $3C,$3C,$0,$F,$38,$11,$36,$10
360 data $D,$3,$66,$0,$0,$8,$F,$84,$60
365 data $0,$0,$4,$F,$C4,$6
370 data $47,$0,$1,$51,$CE,$FF,$EC,$32
375 data $84,$54,$48,$54,$49,$51,$C9
380 data $FF,$D8,$92,$FC,$0,$10,$51,$CD
385 data $FF,$CC,$D2,$FC,$1,$40,$B3
390 data $C2,$65,$0,$FF,$BE,$4E,$75
395 data $0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$0
```

Programme 2

```
10 rem  MIRNOIR.BAS by J.REGNIER
11 rem C)1990 ATARI MAGAZINE & L'AUTEUR
15 reserve as data 9,200
20 key off : curs off 30 for I=start(9) to start(9)+52
```

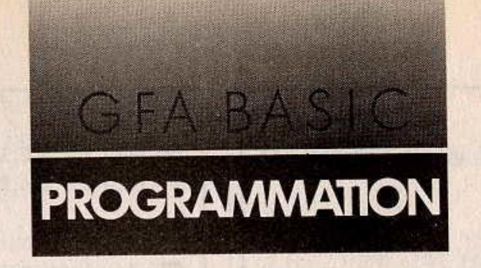
```
40 read K
50 poke I,K
60 next I
70 show : DES$=file select$("*.pi3") : if DES$="" then 90
80 load DES$,7
90 hide on 100 screen copy 7 to logic
110 screen copy logic to back
120 windopen 1,6,5,68,3,0,1 : scroll off : curs off :
inverse on : clw 130 locate 0,1:
centre "Si c'est OK tapez RETURN ou CLIQUEZ sinon TAPEZ -"
140 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
150 windel 1 : curs off 160 if K$="-" then show : goto 70
170 screen copy 7 to logic : screen copy 7 to back
180 windopen 1,6,5,68,5,0,1:scroll off:curs off:inverse on
185 clw
190 locate 0,1
195 centre " Pour un effet miroir total, tapez RETURN ou
CLIQUEZ sinon tapez - "
200 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
210 if K$="-" then goto 220 else LIGNE=0:HAUT=399:goto 260
220 locate 0,2
225 print "  Indiquez le no de la ligne où l'effet
miroir doit commencer";
226 input LIGNE : if LIGNE>399 then LIGNE=399
230 N=LIGNE*80
240 locate 0,3
245 centre "Indiquez la hauteur desirée pour l'effet miroir"
246 input HAUT : if LIGNE+HAUT>399 then HAUT=399-LIGNE
250 if HAUT=0 then HAUT=399
260 windel 1 : curs off
270 screen copy 7 to logic : screen copy 7 to back
280 hide on
290 areg(0)=back+N
300 areg(1)=logic+79+N
310 dreg(2)=HAUT
320 call start(9)
330 screen copy logic to 7 : screen copy 7 to back
340 windopen 1,6,5,68,3,0,1:scroll off:curs off:inverse on
345 clw
350 locate 0,1
355 centre "Pour sauver cette image tapez RETURN ou CLIQUEZ
sinon TAPEZ -"
360 repeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
370 windel 1 : curs off
380 if K$="-" then goto 420 else show
390 DES$=file select$("*.pi3") : if DES$="" then 70
400 A$=left$(DES$,4)
413 if A$=".PI3" or A$=".pi3" then 410 else DES$=DES$+".PI3"
410 hide on : screen copy 7 to physic : save DES$,7
420 windopen 1,6,5,68,3,0,1:scroll off:curs off:inverse on
425 clw
430 locate 0,1:centre "Pour une autre opération tapez RETURN
ou LIQUEZ sinon TAPEZ -"
440 epeat : K$=inkey$ : until K$<>"" or mouse key
450 ndel 1 : curs off
460 K$="-" then default : stop else goto 70
470 a $3A,$3C,$0,$4F,$42,$47,$3C,$3C,$0,$7,$D,$10,$66
480 ta $0,$0,$8,$F,$91,$60,$0,$0,$4,$F,$D1,$6,$47,$0,$1
49 ta $51,$CE,$FF,$EC.$52,$48,$53,$49,$51,$CD,$FF,$DE
495 data $D2,$FC,$0,$A0
500 data $51,$CA,$FF,$D2,$4E,$75,$0,$0,$0
```

Programme 3

```
10 rem Effet d'apparition d'image
20 rem (c) MANZANO F. & ATARI MAGAZINE 1990
30 key off:mode 0:flash off:curs off:click off:hide on
40 reserve as screen 5
50 load "\stos\pic.pi1",5
60 get palette (5) : appear 5 : wait key
65 ink 0 : draw 0,0 to 0,199 : draw to 319,199
66 draw to 319,0 : draw to 0,0
70 def scroll 1,0,0 to 32,200,0,1
80 def scroll 2,32,0 to 64,200,0,-1
90 def scroll 3,64,0 to 96,200,0,1
100 def scroll 4,96,0 to 128,200,0,-1
110 def scroll 5,128,0 to 160,200,0,1
120 def scroll 6,160,0 to 192,200,0,-1
130 def scroll 7,192,0 to 224,200,0,-1
140 def scroll 8,224,0 to 256,200,0,1
150 def scroll 9,256,0 to 288,200,0,-1
160 def scroll 10,288,0 to 320,200,0,1
170 fade 140
175 for S=1 to 5
180 for D=0 to 200
190 scroll S:scroll 11-S:wait vbl
200 next D
205 next S
210 default
```

Programme 4

```
10 rem Effet Video/Type balle de jeux video
20 rem (c) MANZANO F. & ATARI MAGAZINE 1990
30 key off:mode 0:flash off:curs off:click off:hide
40 palette $0,$770,$771,$772,$773,$774,$775,$776,$777,$776,
$775,$774,$773,$772,$771,$0
50 shift 2
60 L=319 : H=199
70 X=L/2 : Y=H/2 : S=1 : T=1
80 for I=1 to 10000
90 X=X+S : Y=Y+T
100 if X<5 then S=-S
110 if Y<5 then T=-T
120 if X>L-5 then S=-S
130 if Y>H-5 then T=-T
140 inc C : ink (C mod 15)+1 : plot X,Y
145 if mouse key<>0 then goto 170
150 next I
160 goto 80
170 default
```



PROGRAMMER'S HOTLINE
Programmationde la sourisen GFA Basic

Voyagez avec nous au cœur de la programmation d'un périphérique devenu aujourd'hui indispensable: la souris.

Le manuel du *GFA Basic* décrit divers instructions de gestion souris, mais il oublie de nous expliquer ce que l'on peut faire avec ces instructions. Cet article a été écris pour pallier à ce manque. Vous y découvrirez divers techniques de programmation de la souris, et quelques gadgets amusants.

Les instructions souris du GFA Basic

Ces instructions sont assez complètes. Elles permettent de connaître la position de la souris, de changer sa position, de l'effacer, de la changer de forme, etc.. Ces instructions sont : MOUSE, MOUSEX, MOUSEY, MOUSEK, HIDEM, SHOWM, SETMOUSE et DEFMOUSE.

Instruction mouse

Cette instruction permet de connaître la position (x,y) de la souris, ainsi que l'état des clics souris. C'est une instruction très utilisée.

```
MOUSE xpos%, ypos%, clic%
```

La variable clic% peut prendre quatre valeurs différentes:

0 : aucun clic n'est activé;

1 : le clic gauche est activé;

2 : le clic droit est activé;

3 : les deux clics sont actifs en même temps.

```
DO
  MOUSE xm%, ym%, km%
  IF km%=1
    PRINT "X souris : ";xm%
    PRINT "Y souris : ";ym%
  ENDIF
  EXIT IF km%=2
LOOP
```

Ce programme affiche la position de la souris lorsque l'utilisateur clique sur le bouton gauche. Cette démonstration s'arrête en cas de clic sur le bouton souris droit.

Instructions mousex, mousey et mousek

Les instructions MOUSEX et MOUSEY permettent de connaître la position de la souris. L'instruction MOUSEK permet de connaître l'état des touches de la souris. Ces instructions sont peu utilisées par rapport àMOUSE.

```
xpos% = MOUSEX
ypos% = MOUSEY
clic% = MOUSEK
PRINT "X souris: ";xpos%
PRINT "Y souris: ";ypos%
PRINT "Etat clic: ";clic%
```

Instructions Hidem et Showm

Il pourrait y avoir des bavures graphiques si la souris était affichée sur l'écran lors de l'exécution d'une routine graphique. Pour éviter cela, la plupart des instructions graphiques (PRINT, BOX, PBOX, etc.) effacent automatiquement la souris avant de travailler. La souris est réaffichée après l'exécution de la routine.

L'instruction HIDEM permet d'éviter cet réaffichage. Elle efface complètement la souris. On l'utilise avant d'exécuter toute une série de fonctions graphiques afin d'éviter les clignotements. L'instruction SHOWM permet de réafficher la souris.

```
HIDEM! Effacement souris
@dessin! Opérations graphiques
SHOWM! Affichage souris
```

Instruction Setmouse

L'instruction SETMOUSE permet de placer la souris à n'importe quelle position de l'écran. C'est une instruction très pratique. On peut l'utiliser, au début d'un programme, pour positionner la souris au milieu de l'écran.

```
SETMOUSE 160,100! Milieu écran Basse résolution
SETMOUSE 320,100! Milieu écran Moyenne résolution
SETMOUSE 320,200! Milieu écran Haute résolution
```

Il est aussi possible de l'utiliser pour placer directement la souris sur l'une des options d'une boîte d'alerte. L'effet est simple, mais impressionnant.

```
' ***********************************
' *  SOURIS SUR OPTION BOITE ALERTE  *
' *  PRG POUR BASSE RESOLUTION       *
' ***********************************
SETMOUSE 155,127
ALERT 1,"Ce fichier n'existe pas.",1,"OK",b%
SETMOUSE 130,127
ALERT 1,"Voulez-vous vraiment|quittez ce
prg?",1,"Oui|Non",b%
```

Instruction Defmouse

Grâce à cette instruction, on peut changer la forme de la souris. Il existe 8 formes pré-définies en mémoire, mais on peut aussi en créer de nouvelles. Vous trouverez dans **Atari Magazine** n°9 un article sur la manière de créer de nouvelles formes de souris. Cet article

contient un générateur de souris, et une bibliothèque de 40 formes de souris utilisables directement en *GFA Basic*.

`DEFMOUSE n%`: utilisation de la forme pré-définie `n%`

`DEFMOUSE f$`: utilisation d'une nouvelle forme définie dans `f$`

La liste des formes pré-définies:

0: flèche, 1: double parenthèse, 2: abeille, 3: main avec index pointé, 4: main ouverte, 5: réticule mince, 6: réticule épais, 7: réticule encadré.

Avant d'exécuter une opération qui risque d'être assez longue (calculs complexes, tris, compactage ou décompactage de données, chargement disque, utilisation de l'imprimante, etc.), il faut changer la forme de la souris. La nouvelle forme doit être l'abeille (`DEFMOUSE 2`). Une fois les opérations terminées, vous pouvez revenir à la souris en forme de flèche grâce à l'instruction `DEFMOUSE 0`.

```
DEFMOUSE 2
@travail
@DEFMOUSE 0
```

Lorsque le système Atari charge un programme, la souris prend la forme de l'abeille. Une fois le programme chargé, le système ne modifie pas la forme de souris. C'est pourquoi les programmes en *GFA Basic* compilés ont une souris en forme d'abeille (comme le shell du compilateur). Pour éviter cela, il faut mettre une instruction `DEFMOUSE 0` au début de tous programmes.

Procédure att0clic

Les instructions `MOUSE` et `MOUSEK` permettent de connaître l'état des boutons de la souris. Cet état est un état instantané, ce qui peut poser des problèmes dans certains cas.

Prenons un programme qui compte le nombre de clics et testons-le. Chaque fois que l'utilisateur presse sur la souris, le compteur s'incrémente au minimum d'une trentaine d'unités. Et ceci, même si le clic ne dure qu'un dixième de seconde. La raison en est simple: le temps que l'utilisateur relâche le bouton de la souris, la boucle de comptage a eu le temps de s'exécuter plusieurs dizaines de fois. Les «réflexes informatiques» sont infiniment plus rapides que les réflexes humains.

```
' ****************************
' *  COMPTEUR DE CLIC SOURIS  *
' ****************************
nclic%=0
DO
  DO
    EXIT IF MOUSEK<>0
  LOOP
  INC nclic%
  PRINT nclic%
LOOP
```

Pour éviter ce regrettable effet, il faut stopper le comptage tant que la souris n'est pas relâchée. C'est la tâche de la procédure `att0clic`. Elle boucle sur elle-même tant que le bouton de la souris n'est pas relâché.

```
PROCEDURE att0clic
  DO
    EXIT IF MOUSEK=0
  LOOP
RETURN
```

Le programme de comptage fonctionne correctement si vous ajoutez une instruction @att0clic avant l'instruction `INC nclic%`. Cette nouvelle procédure vous sera très utile dans l'écriture de vos programmes car le problème des «clics fantômes» se rencontre fréquemment.

Procédure attclic(xm%,ym%,km%)

Les programmes utilisant une souris ont souvent besoin d'attendre un clic souris. Plutôt que de réécrire la même routine à chaque fois, il est plus simple de créer une procédure spécifique.

```
PROCEDURE attclic (VAR xm%, ym%, km%)
  DO
    MOUSE xm%, ym%,km%
    EXIT IF km%<>0
  LOOP
RETURN
```

Lors du passage de paramètres à une procédure quelconque, celle-ci reçoit la valeur de ces paramètres dans des variables spécifiques (`xm%`, `ym%` et `km%` dans le cas de `@attclic`). Ces variables sont complètement indépendantes des variables extérieurs. En d'autres termes, vous pouvez modifiez la valeur de ces variables à l'intérieur de la procédure sans modifier le contenu des variables extérieurs à cette procédure. Par contre, si vous définissez ces variables spécifiques avec l'instruction `VAR`, elles ne sont plus indépendantes. Toute modification d'une de ces variables survenant à l'intérieur de la procédure est répercutée à l'extérieur de cette procédure.

Ce système est un mécanisme permettant de transmettre des informations d'une procédure vers une procédure appelante. Si vous n'êtes pas convaincue par cette argumentation, essayez l'exemple suivant en retirant `VAR` de la définition de la procédure.

```
px%=0
py%=0
clic%=0
@attclic(px%, py%, clic%)
PRINT px%, py%, clic%
```

Procédure waitclic

Un programme peut attendre un clic souris sans avoir besoin d'information sur la souris. Cela peut être le cas d'un message d'erreur, ou l'annonce de la fin d'un traitement. La procédure `waitclic` utilise un système similaire à celui de `att0clic` pour éviter les «clics fantômes».

```
PROCEDURE waitclic
  DO
    EXIT IF MOUSEK<>0
  LOOP
  DO
    EXIT IF MOUSEK=0
  LOOP
RETURN
```

Test zone de clic

La position (x,y) de la souris est un simple point, alors que les zones de clics peuvent être de diverses dimensions. Il faut écrire une routine qui puisse déterminer si une position (x,y) correspond à l'intérieur d'une zone graphique.

Une zone graphique peut être définie par sa position (x/y), sa largeur en pixels (tx), et sa hauteur en pixels (ty). Cette formulation est différente de la formulation conventionnelle qui définie une zone graphique par les coordonnées de ces côtés opposés (x1, y1, x2, y2). La formule (x, y, tx, ty) est plus facile à utiliser en cas de modification de position.

```
FUNCTION tstzone (x%,y%, xzone%, yzone%, tx%, ty%)
 LOCAL pxZ%, pyZ%
 '
 pxZ% = xzone%+tx%-1
 pyZ% = yzone%+ty%-1
 if (x%>=xzone%) AND (x%<=pxZ%) AND (y%>=yzone%) AND
(y%<=pyZ%)
   RETURN TRUE
 ELSE
   RETURN FALSE
 ENDIF
ENDFUNC
```

La fonction `@tstzone` renvoie la valeur logique vraie (`TRUE`) si le point

(x/y) est compris dans la zone (xzone, yzone, tx, ty), et la valeur logique fausse (FALSE) dans le cas contraire.
Le programme d'exemple suivant affiche un message lorsque l'utilisateur clique dans une zone de l'écran. Cette zone est située à la position (10,10). Elle a 40 pixels de large (tx), et 12 pixels de haut (ty).

```
DO
  @attclic(xm%,ym%,km%)
  IF @tstzone(xm%,ym%,10,10,40,12)
    PRINT "Clic zone"
  ENDIF
LOOP
```

Détection de zones de clics

Dans un véritable menu graphique il y a plusieurs zones de clics. Le programme doit être capable de déterminer quelle a été la zone sélectionnée à partir d'une position de clic. Il faut écrire une routine de test. Cette routine de test cherche le numéro de zone grâce à la fonction @tstzone.

```
FUNCTION detect_zone (xclic%, yclic%)
  LOCAL zone%
  '
  zone%=-1
  '
  IF @tstzone(xclic%,yclic%,10,10,40,12)
    zone%=1
  ENDIF
  '
  IF @tstzone(xclic%,yclic%,100,10,40,20)
    zone%=2
  ENDIF
  '
  RETURN zone%
ENDFUNC
```

La fonction @detect_zone détecte si la position de clic (xclic%/yclic%) correspond à une zone de l'écran. En cas de réussite, @detect_zone renvoie le numéro de la zone de clic. En cas d'échec elle renvoie la valeur numérique -1.

```
DO
  @attclic(xm%,ym%,km%)
  numzone% = @detect_zone(xm%,ym%)
  IF numzone%<>-1
    PRINT "Clic dans zone ";numzone%
  ENDIF
LOOP
```

Ce programme d'exemple détecte un clic dans l'une des deux zones de l'écran. En cas de clic, il affiche le numéro de la zone sélectionnée.

Exécution de routines

En général, chaque zone de l'écran correspond à une fonction du programme. Cette fonction dépend du type de logiciel (éditeur graphique, jeu, programme de gestion, etc.). Il faut écrire le programme de telle manière à ce qu'un clic sur une zone déclenche l'exécution de la routine correspondante.
Pour ce faire, on donne un numéro à chaque routine et on utilise une procédure d'aiguillage. Cette procédure exécute la routine correspondant au numéro qui lui a été transmis.

```
PROCEDURE exec_routine(n%)
  SELECT n%
  '
  CASE 1
    @routine1
  CASE 2
    @routine2
  ENDSELECT
RETURN
```

La procédure @exec_routine est appellée par le programme lorsqu'il connaît le numéro de la zone cliquée.

```
DO
  @attclic(xm%,ym%,km%)
  numzone%=@detect_zone(xm%,ym%)
  IF numzone%<>-1
    @exec_routine (numzone%)
  ENDIF
LOOP
```

Visualisation d'un clic souris

Il peut être utile dans certaines applications de visualiser un clic souris. La manière la plus simple de visualiser un clic souris dans une zone graphique, c'est d'afficher cette zone en vidéo inverse. C'est d'ailleurs ce qui se passe lorsque vous déplacez la souris dans un menu déroulant.
L'opérateur graphique logique numéro 10 permet d'inverser un dessin. Il suffit de saisir ce dessin dans une variable alphanumérique avec l'instruction GET, puis de le réafficher avec l'instruction PUT.
L'instruction GET permet de sauver en mémoire une zone graphique définie par ces côtés opposés (x1, y1, x2, y2). Afin d'utiliser la même formulation que la procédure @tstzone, vous pouvez utiliser la procédure
GET_GRAPH. Cette nouvelle procédure fonctionne de la même manière que GET, mais la zone graphique est définie par (px, py, tx, ty).
@GET_GRAPH (x,y,tx,ty,image$)! Saisie image graphique
PUT x,y,image$,10! Affichage image en vidéo inverse
Pour obtenir un clignotement, il faut saisir l'image dans une variable alphanumérique, l'afficher en vidéo inverse, attendre un instant, puis réafficher l'image de manière correcte.

```
@GET_GRAPH (x,y,tx,ty,image$) ! Saisie image graphique
PUT x1,y1,image$,10   ! Affichage image en vidéo inverse
PAUSE 10              ! Temporisation
PUT x1,y1,image$      ! Affichage image normale

PROCEDURE GET_GRAPH (px%,py%,tx%,ty%,VAR img$)
  LOCAL px2%, py2%
  '
  px2% = px%+tx%-1
  py2% = py%+ty%-1
  GET px%,py%,px2%,py2%,img$
RETURN
```

Le programme de démonstration INV_ZONE.GFA (partie listing de l'article) attend que l'utilisateur clique dans une zone de l'écran. Une fois le clic effectué, il affiche cette zone en vidéo inverse pendant un court instant.

Sortie du menu avec zone de clic

L'une des zones de clic peut correspondre à la sortie du menu. Le programme doit alors la traiter de manière différente.

```
DO
  @attclic(xm%,ym%,km%)
  numzone%=@detect_zone(xm%,ym%)
  EXIT IF numzone%=3
  IF numzone%<>-1
    @exec_routine (numzone%)
  ENDIF
LOOP
```

Ce programme s'arrête automatiquement lorsque l'utilisateur clique dans la zone de sortie (zone numéro 3). Pour améliorer l'ergonomie, on peut demander une confirmation de sortie avec une boîte d'alerte.

Sortir d'un menu avec clic droit

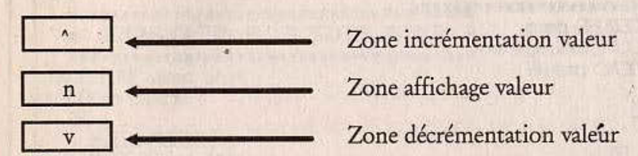
Le clic droit est pratiquement inutilisé dans les programmes ST. On peut s'en servir pour sortir d'un menu, ou d'un programme. Le logiciel de dessin *Degas Elite* utilise ce système pour permuter son écran

de travail et son écran de commande.

```
DO
  @attclic(xm%,ym%,km%)
  numzone%=@detect_zone(xm%,ym%)
  EXIT IF km%=2
  IF numzone%<>-1
    @exec_routine (numzone%)
  ENDIF
LOOP
```

Sélecteur numérique

Un sélecteur numérique est un dispositif permettant de régler une valeur numérique avec la souris. Au niveau graphique, c'est un objet composé de 3 zones différentes. La zone du milieu est occupée par un chiffre. En cliquant dans la zone supérieure le chiffre s'incrémente (sa valeur augmente). En cliquant dans la zone inférieure le chiffre se décrémente (sa valeur diminue).



En fait, il faut ajouter une quatrième zone. Cette zone correspond à la fonction «Fin De Saisie». En d'autre termes, lorsque l'utilisateur clique dans cette zone, cela signifie que la saisie est terminée, et que le chiffre affiché par le sélecteur est celui désiré par l'utilisateur.
On peut utiliser plusieurs sélecteurs en même temps. La programmation est un peu plus complexe, mais c'est faisable. Cela permet d'avoir un véritable tableau de bord sous les yeux. Chaque élément de ce tableau de bord pouvant être modifié individuellement (exemple: le panneau de contrôle du ST). Quel que soit le nombre de sélecteur, le programme n'a besoin que d'une seule zone de «Fin De Saisie».
Les sélecteurs numériques sont des systèmes très pratiques. Ils permettent de saisir et de modifier une valeur numérique entièrement à la souris. De plus, cette valeur peut être facilement limitée entre deux valeurs. Cela peut être important pour certaines applications. Il n'est pas toujours facile de limiter des valeurs numériques saisies à partir d'un clavier, alors qu'avec un sélecteur numérique cela se fait tout seul.

Programmation d'un sélecteur numérique

Le programme «SELECT.GFA» est un exemple de sélecteur numérique. Il incorpore une routine d'affichage, une routine d'incrémentation, une routine de décrémentation, une routine d'identification de zones, et une routine principale qui supervise les opérations. Il y a aussi quelques routines système qui affichent des rectangles graphiques, gèrent la souris, etc.
Le sélecteur est dessiné par la routine @aff_selecteur. Cette routine utilise une procédure @boite pour dessiner le cadre du sélecteur et les zones de clics. La fonction graphique TEXT sert à afficher le titre du sélecteur et à afficher la valeur du chiffre en cours d'édition. Les triangles des zones d'incrémentation et de décrémentation sont dessinés avec l'instruction POLYFILL. Ce sélecteur est dessiné par programme. On aurait aussi pu faire un beau dessin de sélecteur avec un logiciel graphique, et afficher ce dessin sur l'écran (avec l'instruction PUT). Cette technique est très utilisée dans la programmation des jeux.

La variable valeur% contient le chiffre en cours d'édition. Les variables valeur_max% et valeur_min% contiennent les limites numériques du sélecteur. Les fonctions d'incrémentation et de décrémentation ne peuvent dépasser ces limites.
Il y a trois zones de clics, numérotées de 1 à 3. Les deux premières zones sont les zones d'incrémentation (zone 1) et de décrémentation (zone 2). La troisième zone est la zone de sortie (zone 3). La fonction @zone_selecteur a pour tâche d'identifier la zone cliquée. La procédure @selecteur appelle les procédures @inc_selecteur et @dec_selecteur selon le résultat fournis par @zone_selecteur. Le programme sort de la procédure @selecteur lorsque l'utilisateur clique dans la zone 3.

Gestion dynamique de la souris

Les techniques que vous venez de voir sont des techniques passives. Le programme attend que l'utilisateur clique sur une zone pour faire une action. Certains programmes commerciaux utilisent une gestion dynamique de la souris, c'est-à-dire que le programme peut agir immédiatement (sans attendre de clic) en fonction de la position de la souris. Cette technique est utilisée dans divers jeux. Elle a notamment été utilisée dans le jeu d'aventure en *GFA Basic* publié dans **Atari Magazine** n°14 (numéro spécial listing Juillet-Août).
Les systèmes de gestion dynamique sont plus compliqués à mettre en oeuvre que les systèmes statiques. Il faudrait un article complet pour les traiter. Nous en reparlerons ultérieurement.

Gadgets amusants

Pour conclure cet article, voici quelques gadgets que vous pourrez inclure dans vos programmes. Ils n'ont pas vraiment d'intérêt à proprement parler mais sont amusants. La souris animée permet de donner un «look» Amiga à vos programmes. La limitation des déplacements souris peut être utile dans un jeu, et l'effet «virus» peut surprendre plus d'un programmeur expérimenté.

Souris animée

La souris du ST est pratique et rapide mais un peu triste. Elle a toujours la même forme, alors que ce serait si amusant d'avoir une souris animée. A première vue, cela semble difficile à programmer, mais c'est au contraire très simple. Pour avoir une souris animée, il suffit de changer la forme de la souris plusieurs fois par seconde. Le changement de forme est réalisé par l'instruction DEFMOUSE. Cette instruction peut être appelée en permanence grâce à l'instruction EVERY.
L'instruction EVERY est une instruction «interruptive». Elle est capable d'interrompre l'exécution d'un programme pour appeler une procédure particulière. Une fois cette procédure exécutée, EVERY relance l'exécution normale du programme. Vous trouverez de plus amples détails dans la documentation du *GFA Basic*.
Le programme «ANIM.GFA» utilise 8 formes de souris. Ces formes ont été tirées de l'article sur les souris citées plus haut (**Atari Magazine** n°9). La procédure @anim_souris permet de passer d'une forme de souris à une autre. L'instruction EVERY 40 GOSUB anim_souris provoque l'exécution automatique de @anim_souris tous les 0,2 seconde quel que soit le travail en cours d'exécution. La forme de la souris change donc 5 fois par seconde. C'est bien une souris animée.
Vous trouverez au début du listing les instructions I+ et U+. Ce sont

des options de compilation. Elles indiquent au compilateur que le programme utilise les instructions interruptives (EVERY/AFTER) et qu'il faut tester les interruptions après chaque instruction (option U+). La boucle principale du programme comporte deux lignes alors qu'elle aurait très bien pu en utiliser une seule. La raison de cette anomalie est la manière dont le compilateur gère les interruptions. Les interruptions sont gérées à la fin de chaque instructions. Quand il n'y a qu'une seule instruction comme «EXIT IF MOUSEK<>0», les interruptions ne sont pas gérées, et le programme ne fonctionne pas. J'ai perdu une journée à essayer de comprendre pourquoi ce programme fonctionnait avec l'interpréteur et pas en version compilée. Vous pourrez utiliser cette souris animée pour illustrer vos programmes de jeu. Si le joueur ne fait rien pendant quelques minutes, la souris peut se transformer en un petit bonhomme se grattant la tête en signe d'impatience. Si le joueur clique sur un objet on peut afficher l'animation d'une main se refermant sur l'objet, etc.

Limitation des dépassements souris

En combinant MOUSE et SETMOUSE, on peut limiter les déplacements de la souris à une portion de l'écran. Il suffit de scruter en permanence la position de la souris, et de la déplacer dès qu'elle sort des limites fixées à l'avance. Le programme «LIMIT.GFA» montre que cette technique est facile à mettre en œuvre. Il est possible d'utiliser cette technique dans un menu. La souris restera toujours dans la zone des options. Dès que le curseur souris arrivera dans cette zone, il sera placé ailleurs.

Effet graphique «virus»

Un virus très connu remonte systématiquement la souris ST vers le haut de l'écran. On peut reproduire facilement cet effet en utilisant de nouveau l'instruction EVERY. Il suffit d'appeler plusieurs fois par seconde une routine qui lit la position de la souris (instruction MOUSE) et qui déplace la souris d'un pixel vers le haut (instruction SETMOUSE). Le programme «MOVEHAUT.GFA» illustre cette technique. Cet effet «virus» sera du plus bel effet dans un programme. Vous pourrez faire croire qu'un programme est infesté. Ce peut être une mesure anti-piratage amusante.

La version compilée de ce programme utilise les mêmes techniques d'interruption que le programme «ANIM.GFA» (options de compilation, et deux lignes d'instructions dans la boucle principale).

Patrick Leclerc

```
' ***********************************************
' *        INVERSION D'UNE ZONE DE L'ECRAN       *
' *             Programme INV_ZONE.GFA           *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & ATARI MAGAZINE  *
' ***********************************************
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0         ! Souris en forme de flèche
@aff_image
@demo
END
' *******************************
' *  SAISIE D'UNE ZONE GRAPHIQUE  *
' *******************************
PROCEDURE get_graph(px%,py%,tx%,ty%,VAR v$)
  LOCAL pxZ%,pyZ%
  pxZ%=px%+tx%-1
  pyZ%=py%+ty%-1
  GET px%,py%,pxZ%,pyZ%,v$
RETURN
' *********************************
' *  AFFICHAGE D'UNE IMAGE DE FOND  *
' *********************************
PROCEDURE aff_image
  LOCAL i%
  CLS
  FOR i%=1 TO 25
    PRINT STRING$(38,"A")
  NEXT i%
RETURN
' *********************************
' *  TEST D'UNE POSITION GRAPHIQUE  *
' *********************************
FUNCTION tstzone(x%,y%,xz%,yz%,tx%,ty%)
  LOCAL pxZ%,pyZ%
  pxZ%=xz%+tx%-1
  pyZ%=yz%+ty%-1
  IF (x%>=xz%) AND (x%<=pxZ%) AND (y%>=yz%) AND (y%<=pyZ%)
    RETURN TRUE
  ELSE
    RETURN FALSE
  ENDIF
ENDFUNC
' **********************
' *  PROCEDURE DE DEMO  *
' **********************
PROCEDURE demo
  LOCAL mx%,my%,mk%
  LOCAL image$
  '
  DO
    '
    DO
      MOUSE mx%,my%,mk%              ! Lecture souris
      EXIT IF mk%<>0                 ! Attente clic
    LOOP
    '
    ' Test si clic dans zone
    IF @tstzone(mx%,my%,110,80,100,40)
      get_graph(110,80,100,40,image$)
      PUT 110,80,image$,10        ! Aff zone vidéo inverse
      PAUSE 10                    ! Temporisation
      PUT 110,80,image$           ! Aff zone normale
    ENDIF
    '
    EXIT IF mk%=2                 ! Sortie si clic droit
  LOOP
RETURN

' ***********************************************
' *      LIMITATION DES DEPLACEMENTS SOURIS      *
' *              Programme LIMIT.GFA             *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & Atari Magazine  *
' ***********************************************
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0
@limit_souris(10,300,50,150,200,100)
END
' **********************************
' *  PROCEDURE DE LIMITATION SOURIS  *
' ************************************************
' *  x1%,xZ%,y1%,yZ%  : Limites zone mouvement souris  *
' *  xm%,ym%          : Position de départ  souris     *
' ************************************************
PROCEDURE limit_souris(x1%,xZ%,y1%,yZ%,xm%,ym%)
  LOCAL limit%
  HIDEM                  ! EFFACER SOURIS
  SETMOUSE xm%,ym%       ! METTRE SOURIS SUR POSITION DEPART
  SHOWM                  ! AFFICHER SOURIS
  DO
    limit%=0             ! INDICATEUR DE DEPASSEMENT = 0
    MOUSE xm%,ym%,km%    ! LECTURE POSITION SOURIS
    IF xm%<x1%           ! TEST SI DEPASSEMENT LIMITE GAUCHE
      limit%=1           ! INDICATEUR DEPASSEMENT = 1
      xm%=x1%            ! Position Gauche minimal
    ENDIF
    IF xm%>xZ%           ! TEST SI DEPASSEMENT LIMITE DROITE
      limit%=1           ! INDICATEUR DEPASSEMENT = 1
      xm%=xZ%            ! Position Droite maximal
    ENDIF
    IF ym%<y1%           ! TEST SI DEPASSEMENT LIMITE HAUTE
      limit%=1           ! INDICATEUR DEPASSEMENT = 1
      ym%=y1%            ! Position Haute Maximal
    ENDIF
    IF ym%>yZ%           ! TEST SI DEPASSEMENT LIMITE BASSE
      limit%=1           ! INDICATEUR DEPLACEMENT LIMITE = 1
      ym%=yZ%            ! Position Basse minimal
    ENDIF
```

```
    IF limit%=1          ! TEST SI INDICATEUR DEPASSEMENT=1
      SETMOUSE xm%,ym% ! CHANGEMENT DE POSITION SOURIS
    ENDIF
    EXIT IF km%=1        ! SORTIE PROCEDURE SI CLIC GAUCHE
  LOOP
RETURN

' ***********************************************
' *               SOURIS ANIMEE                 *
' *             Programme ANIM.GFA              *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & Atari Magazine *
' ***********************************************
$I+,$U+
'
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0                ! SOURIS EN FORME DE FLECHE
DIM anim_souris$(8)       ! TABLEAU POUR LES FORMES DE SOURIS
num_souris%=0             ! VARIABLE FORME COURANTE SOURIS
@init_anim                ! LECTURE DES FORMES DE SOURIS
EVERY 30 GOSUB anim_souris   ! INIT PROCEDURE INTERRUPTIVE
@demo_anim                   ! DEMONSTRATION SOURIS ANIMEE
END
' ************************************
' *  DEMONSTRATION DE LA SOURIS ANIMEE  *
' ************************************
PROCEDURE demo_anim
  LOCAL clic%
  DO
    clic%=MOUSEK
    EXIT IF clic%=1
  LOOP
RETURN
' *************************
' *  PROCEDURE D'ANIMATION  *
' *************************
PROCEDURE anim_souris
  INC num_souris%
  IF num_souris%=9
    num_souris%=0
  ENDIF
  DEFMOUSE anim_souris$(num_souris%)
RETURN
' *****************************************
' *  INITIALISATION DES ANIMATIONS SOURIS  *
' *****************************************
PROCEDURE init_anim
  LOCAL n%,i%
  LOCAL v%
  LOCAL m$
  RESTORE fmouse          ! INITIALISATION POINTEUR DATA
  FOR n%=1 TO 8           ! BOUCLE DE LECTURE DFORMES SOURIS
    m$=""                 ! INITIALISATION CHAINE DE LECTURE
    FOR i%=1 TO 37        ! 37 DONNEES PAR SOURIS
      READ v%             ! LECTURE DATA SOURIS
      m$=m$+MKI$(v%)      ! AJOUT DATA SOURIS A CHAINE
    NEXT i%
    anim_souris$(n%)=m$ ! MEMORISATION FORME SOURIS
  NEXT n%
RETURN
' **********************************
' *  STOCKAGE DES FORMES DE SOURIS  *
' **********************************
fmouse:
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &180,&380,&780,&F80,&1FFF,&3FFF,&7FFF,&FFFF
DATA &FFFF,&7FFF,&3FFF,&1FFF,&F80,&780,&380,&180
DATA &0,&100,&300,&700,&F00,&1FFE,&3FFE,&7FFE
DATA &7FFE,&3FFE,&1FFE,&F00,&700,&300,&100,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &0,&300,&780,&F80,&1FFF,&3FFF,&7FFF,&FFFF
DATA &FFFF,&7FFF,&3FFF,&1FFF,&F80,&780,&300,&0
DATA &0,&0,&300,&500,&900,&11FE,&2002,&4002
DATA &4002,&2002,&11FE,&900,&500,&300,&0,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &0,&300,&780,&F80,&1FFC,&3FFE,&7FFF,&FFFF
DATA &FFFF,&FFFF,&7FFF,&3FDF,&1FCF,&FC0,&7C0,&3C0
DATA &0,&0,&300,&500,&900,&11FC,&2006,&4006
DATA &4006,&6006,&31FE,&19FE,&D80,&780,&380,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &FFF8,&FFF8,&FFF8,&FFF0,&FFE0,&FFE0,&FFF0,&FFF8
DATA &FFFC,&FFFE,&FFFF,&F3FF,&E1FE,&FC,&78,&30
DATA &0,&7FF0,&4010,&4020,&4040,&4040,&4020,&4010
DATA &4008,&4C04,&5202,&6102,&84,&48,&30,&0
```

```
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &FFF8,&FFF8,&FFF8,&FFF8,&FFF0,&FFE0,&FFF0,&FFF8
DATA &FFFC,&FFFE,&FFFF,&FBFF,&F1FE,&FC,&78,&30
DATA &0,&7FF0,&7FF0,&7FE0,&7FC0,&7FC0,&7FE0,&7FF0
DATA &7FF8,&7FFC,&73FE,&61FE,&FC,&78,&30,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &180,&3C0,&7E0,&FF0,&1FF8,&3FFC,&7FFE,&7FFE
DATA &3FFC,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0
DATA &0,&180,&240,&420,&810,&1008,&2004,&3C3C
DATA &420,&420,&420,&420,&420,&420,&7E0,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &180,&3C0,&7E0,&FF0,&1FF8,&3FFC,&7FFE,&FFFF
DATA &FFFF,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0,&FF0
DATA &0,&180,&3C0,&7E0,&FF0,&1FF8,&3FFC,&7FFE
DATA &7E0,&7E0,&7E0,&7E0,&7E0,&7E0,&7E0,&0
'
DATA 1, 1, 1, 0, 1
DATA &180,&3E0,&7F0,&FF8,&1FFC,&3FFE,&7FFF,&7FFF
DATA &7FFF,&FFF,&FF8,&FF8,&FF8,&FF8,&7F8,&3F8
DATA &0,&180,&260,&430,&818,&100C,&2006,&3C3E
DATA &43E,&430,&430,&430,&430,&7F0,&3F0,&0


' *************************************************
' *       REMONTEE DE LA SOURIS VERS LE HAUT       *
' *            Programme MOVEHAUT.GFA              *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & Atari Magazine   *
' *************************************************
$I+,$U+
'
' *****************************************************
' *  La procédure @move_haut est appellée 20 fois par  *
' *  seconde. La procédure @démo ne s'arrête que si    *
' *  l'utilisateur clique sur la souris.               *
' *****************************************************
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0
EVERY 10 GOSUB move_haut
@demo
END
' ******************
' *  BOUCLE DE DEMO  *
' ******************
PROCEDURE demo
  LOCAL clic%
  DO
    clic%=MOUSEK
    EXIT IF clic%<>0
  LOOP
RETURN
' **********************************
' *  ROUTINE DE DEPLACEMENT SOURIS  *
' **********************************
PROCEDURE move_haut
  LOCAL xm%,ym%,km%
  MOUSE xm%,ym%,km%        ! LECTURE POSITION SOURIS
  IF ym%>0                 ! TEST SI SOURIS EST HAUT ECRAN
    HIDEM                  ! EFFACEMENT SOURIS
    SETMOUSE xm%,ym%-1     ! REMONTEE SOURIS D'UN PIXEL
    SHOWM                  ! AFFICHAGE SOURIS
  ENDIF
RETURN


' *******************************
' *      SELECTEUR NUMERIQUE      *
' *      Programme SELECT.GFA     *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq   *
' *  (C) 1990 Atari Magazine     *
' *  Programmation GFA BASIC 3.5 *
' *******************************
' Variables globales :
' valeur%
' valeur_max%
' valeur_min%
RESERVE 100000
DEFMOUSE 0                     ! Souris en forme de flèche
DIM x(3)                       ! Tableau pour POLYFILL
DIM y(3)                       ! Tableau pour POLYFILL
valeur%=3                      ! Valeur initiale pour valeur%
@selecteur                     ! Appel sélecteur numérique
PRINT "valeur : ";valeur%      ! Affichage valeur%.
END                            ! Fin programme
'
```

```
' ************************************************
' *        INVERSION D'UNE ZONE DE L'ECRAN         *
' *             Programme INV_ZONE.GFA             *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & ATARI MAGAZINE    *
' ************************************************
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0      ! Souris en forme de fléche
@aff_image
@demo
END
' ***********************************
' *  SAISIE D'UNE ZONE GRAPHIQUE  *
' ***********************************
PROCEDURE get_graph(px%,py%,tx%,ty%,VAR v$)
  LOCAL pxZ%,pyZ%
  pxZ%=px%+tx%-1
  pyZ%=py%+ty%-1
  GET px%,py%,pxZ%,pyZ%,v$
RETURN
' ***********************************
' *  AFFICHAGE D'UNE IMAGE DE FOND  *
' ***********************************
PROCEDURE aff_image
  LOCAL i%
  CLS
  FOR i%=1 TO 25
    PRINT STRING$(38,"A")
  NEXT i%
RETURN
' ***********************************
' *  TEST D'UNE POSITION GRAPHIQUE  *
' ***********************************
FUNCTION tstzone(x%,y%,xz%,yz%,tx%,ty%)
  LOCAL pxZ%,pyZ%
  pxZ%=xz%+tx%-1
  pyZ%=yz%+ty%-1
  IF (x%>=xz%) AND (x%<=pxZ%) AND (y%>=yz%) AND (y%<=pyZ%)
    RETURN TRUE
  ELSE
    RETURN FALSE
  ENDIF
ENDFUNC
' ***********************
' *  PROCEDURE DE DEMO  *
' ***********************
PROCEDURE demo
  LOCAL mx%,my%,mk%
  LOCAL image$
  '
  DO
    '
    DO
      MOUSE mx%,my%,mk%          ! Lecture souris
      EXIT IF mk%<>0             ! Attente clic
    LOOP
    '
    ' Test si clic dans zone
    IF @tstzone(mx%,my%,110,80,100,40)
      get_graph(110,80,100,40,image$)
      PUT 110,80,image$,10       ! Aff zone vidéo inverse
      PAUSE 10                   ! Temporisation
      PUT 110,80,image$          ! Aff zone normale
    ENDIF
    '
    EXIT IF mk%=2                ! Sortie si clic droit
  LOOP
RETURN


' ************************************************
' *      LIMITATION DES DEPLACEMENTS SOURIS      *
' *             Programme LIMIT.GFA              *
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & Atari Magazine  *
' ************************************************
RESERVE 50000
DEFMOUSE 0
@limit_souris(10,300,50,150,200,100)
END
' ***************************************
' *  PROCEDURE DE LIMITATION SOURIS  *
' ********************************************************
' *  x1%,xZ%,y1%,yZ%  : Limites zone mouvement souris  *
' *  xm%,ym%          : Position de départ  souris     *
' ********************************************************
PROCEDURE limit_souris(x1%,xZ%,y1%,yZ%,xm%,ym%)
  LOCAL limit%
  HIDEM                  ! EFFACER SOURIS
```

```
  x(1)=135                       !    --
  y(1)=135                       !    --
  x(2)=121                       !    --
  y(2)=135                       !    --
  POLYFILL 3,x(),y()             ! AFF TRIANGLE BAS
  '
  @boite(184,106,32,15,1,0)      ! AFF ZONE 'OK'
  TEXT 192,116,"OK"              ! AFF MESSAGE 'OK'
  '
  TEXT 122,116,valeur%           ! AFF valeur%
RETURN
'
' ********************************
' *  INCREMENTATION SELECTEUR  *
' ********************************
PROCEDURE inc_selecteur
  IF valeur%<valeur_max%
    INC valeur%
    HIDEM
    @rect(122,110,32,8,0)
    TEXT 122,116,valeur%
    SHOWM
  ENDIF
RETURN
'
' ********************************
' *  DECREMENTATION SELECTEUR  *
' ********************************
PROCEDURE dec_selecteur
  IF valeur%>valeur_min%
    DEC valeur%
    HIDEM
    @rect(122,110,32,8,0)
    TEXT 122,116,valeur%
    SHOWM
  ENDIF
RETURN
'
' ********************************
' *  DETECTION ZONES DE CLICS  *
' ********************************
' Numéro des zones :
' -1 = Pas de zone
'  1 = zone incrémentation
'  2 = zone décrémentation
'  3 = zone 'OK'
FUNCTION zone_selecteur(px%,py%)
  LOCAL zone%
  '
  zone%=-1
  IF @tstzone(px%,py%,96,83,64,15)
    zone%=1
  ENDIF
  IF @tstzone(px%,py%,96,132,64,15)
    zone%=2
  ENDIF
  IF @tstzone(px%,py%,184,106,32,15)
    zone%=3
  ENDIF
  RETURN zone%
ENDFUNC
'
' ***************************
' *  PROCEDURE PRINCIPALE  *
' ***************************
PROCEDURE selecteur
  LOCAL xm%,ym%,km%
  '
  valeur_min%=0
  valeur_max%=25
  @aff_selecteur
  SHOWM
  DO
    @attclic(xm%,ym%,km%)
    @att0clic
    numzone%=@zone_selecteur(xm%,ym%)
    IF numzone%=1
      @inc_selecteur
    ENDIF
    IF numzone%=2
      @dec_selecteur
    ENDIF
    EXIT IF numzone%=3
  LOOP
RETURN
```

Comparer C'est Choisir

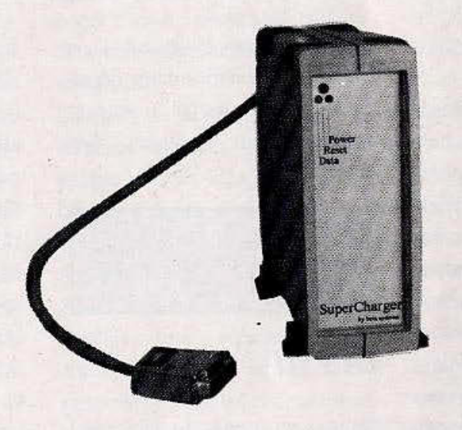
SUPERCHARGER®

L'émulateur PC pour Atari ST

Livré en standard avec 1Mo de RAM sans augmentation de prix

NOUVEAU VERSION 1.40

Supercharger est la référence en matière d'émulation PC. Il se présente sous la forme d'un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant **aucune intervention** à l'intérieur de votre ordinateur, vous ne perdez donc pas votre **garantie**. Celui-ci s'installe en **quelques instants** et vous permet d'utiliser la plus grande partie des logiciels pour compatibles, et ce à une vitesse très largement supérieure à celle d'un PC XT. De plus, du fait de sa conception, il devient très vite un PC transportable d'un ordinateur Atari® à l'autre.



ALM recherche des commerciaux

LE SEUL À VOUS PROPOSER

- Un **MS-DOS® Version 4 en français**
- Une **fonction HOTKEY** vous permettant de basculer entre le monde PC et Atari par une simple combinaison de touches et cela sans perdre l'application en cours sous MS-DOS
- Un **système multi-tâches** permettant de faire fonctionner un programme PC et un programme Atari en même temps !! (calculs, impression, accès aux disquettes/disques durs, ...). Un système multi-tâches qui permet de connecter ensemble plusieurs SuperChargers pour faire tourner différentes applications PC en même temps,
- Un passage **ST vers PC et PC vers ST instantanné**, sans redémarrage de la machine
- Possibilité de démarrer directement les programmes PC sous l'environnement TOS, par simple clic
- Un **RAM disque** qui s'installe sous **TOS**, qui résiste au Reset, qui s'utilise aussi bien sous Atari que sous MS-DOS et conserve les données lors du Switch entre PC et ST
- Un **RAM disque** qui s'installe sur **Supercharger**, utilise la mémoire de l'émulateur et résiste au Reset
- Un **fonctionnement parfait** sur tous les Atari ST®, STE®, Mega ST®, **STACY® et TT®**
- Une **TOOLBOX** : En fait, des outils de développement qui vous permettent sous Atari de programmer Supercharger et de faire cohabiter en calcul le 68000 du ST et le NEC V30 ainsi que le 8087 de l'émulateur: une excellente approche de la programmation parallèle ...

DESCRIPTION :

- Processeur Nec V-30 cadencé à 8Mhz
- 1 Mo de mémoire vive en standard
- Support de co-processeur arithmétique 8087 à 10 Mhz
- Emulation CGA, Hercules
- Connection sur le port DMA (disque dur) sans monopoliser l'accès
- Compatibilité Hypercache
- Emulation à 100% des ports parallèle et série (→9600 bauds)
- Installation sur tous les disques durs, gérant simultanément 18 partitions sous MS-DOS
- Reconnaissance des lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, 360 ko, 720 ko et même 1,44 Mo
- Indice Norton 4.2
- Test de performances Norton :
  - -Pc-xt(8088)4.77Mhz: 100%
  - **-SUPERCHARGER: 297%**
- Reconnaissance automatique des formatages disquette et disque dur Atari® (facilite les transferts)
- Impression sur toutes les imprimantes parallèles ainsi que sur Laser Atari
- **Livré avec un driver pilotant la souris Atari.**

Document réalisé sur Calamus® avec les fontes Futura II® (Compugraphic®)

En vente chez tous les bons distributeurs. Supercharger est un produit BETA System



A.L.M. 1, Rue Pierre Dupont — 93200 Saint-Denis — France
Tél / Fax : 16 (1) 42 43 36 95

LA VIE FACILE
Une rentrée chargée

A l'instar de la rentrée cinématographique, notre rubrique consacrée aux utilitaires voit fleurir les «retours» et les «suites»...

Turbo ST 1.82

Turbo ST, le blitter logiciel, l'accélérateur des affichages, revient! La version 1.82 n'apporte rien de bien nouveau, si ce n'est quelques petites corrections notamment au niveau de la compatibilité. *Turbo ST 1.80* générait quelques problèmes d'affichage ou de clavier avec les logiciels *Dust*, *Tracker ST*, *Degas*, *Dynacadd* et quelques autres. Tous ces bugs sont aujourd'hui corrigés. Les erreurs de «clipping» en couleur ont également été éliminées. Seul, deux logiciels pas encore importés en France: *DC-Desktop* et *Easel ST* semblent toujours présenter quelques problèmes de fonctionnement sous *Turbo ST*.

Enfin, la vitesse des opérations GEM a encore été accrue. Le test *Quick Index* obtient 356% avec la version 1.82 contre 344% précédemment.

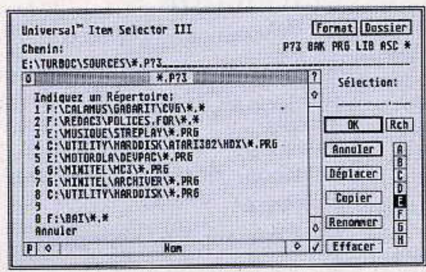


Signalons que *Multidesk 2* et *Hotwire 2* fonctionnant désormais sur tous les ST, sortiront prochainement (toujours chez **Arobace**).

> *Turbo ST*
> Distribué par **Arobace**
> ST/STE, prix: 390 F

UIS III

Retour inattendu de *Universal Item Selector* dans nos colonnes.



UIS est un super sélecteur de fichiers destiné remplacer celui un peu trop simpliste du GEM. Il permet de copier, renommer, déplacer, effacer un ou plusieurs fichiers, formater les disquettes, imprimer un directory, etc. Testée dans notre n°9, la version 2 semblait parfaite. Quels ingrédients l'auteur a-t-il bien pu ajouter pour nous offrir une version 3?

A première vue, le sélecteur de la version 3 n'offre aucune différence. Mais il suffit d'aller cliquer sur le titre en haut de la boîte pour saisir la différence. La nouvelle version offre le choix entre 3 affichages: «12» (seuls les noms des fichiers sont affichés, et ceci sur une colonne), «12W» (la boîte de dialogue s'agrandit pour afficher les fichiers avec leur taille et leur date), «36» (les noms des fichiers apparaissent en 3 colonnes). Enfin les affichages peuvent utiliser des fontes de petite taille (corps 6) ou d'une taille normale (corps 12).

Vous pouvez maintenant mémoriser dix chemins par défaut et vous y rendre directement par un seul clic.

Autre option originale, la boîte peut être déplacée et positionnée n'importe où sur l'écran.

Dernière nouveauté, le formatage offre maintenant une option «twister». Ce type de formatage permet un accès optimisé aux données, et une vitesse de chargement des fichiers accrues.

> *UIS III*
> Distribué par **ALM**
> Prix: 250 F
> Mise jour: 100 F

Flexidump +

Flexidump+ est un gestionnaire de copie d'écran pour ST. Lors d'un précédent numéro, nous vous avons présenté cet excellent produit de **Care Electronics** importé par **Arobace** (**Atari Magazine** n°4 p. 72). Pourquoi une version «+»? Quelles sont les nouveautés par rapport à la version précédente?

Flexidump comprend plusieurs programmes destinés à la capture d'écran et leur impression. Les formats reconnus sont *Degas* (basse, moyenne et haute résolution), *Néo* (basse résolution) et *Tiny*. *Flexidump* fonctionne dans toutes les résolutions.

Flexidump est destiné à remplacer de manière avantageuse la copie d'écran du TOS. Des fonctions complémentaires ont été adjointes afin de retoucher les captures d'écran et d'optimiser leur impression. De surcroît, *Flexidump* permet, et c'est ici l'un des atouts majeurs de ce produit, d'utiliser en toute tranquilité d'autres imprimantes que les compatibles Atari, FX80 et IBM.

L'utilisation de *Flexidump+* n'est pas limitée aux seules imprimantes matricielles. Ainsi,

vous pouvez tout aussi bien utiliser une imprimante jet d'encre ou laser en émulation matricielle. Et, si par bonheur vous possédez une imprimante couleur matricielle, thermique ou jet d'encre, vous obtiendrez des copies d'écran du plus bel effet. Les copies d'écran couleur sur Star LC10 C sont tout bonnement fantastiques. Sur ce point, *Flexidump+* est le partenaire obligé de ce type d'imprimante, rares étant les applications aptes à gérer les impressions couleurs.

Au niveau des fonctions nouvelles, signalons la présence de «Disperse» qui éparpille les points autour de l'image et de «Fonce» qui améliore la qualité de l'impression si on utilise un ruban usé.

Un autre «+» repose sur le packaging du produit et sa francisation. *Flexidump+* est livré, comme maintenant l'ensemble des produits **Arobace**, dans un petit classeur incluant documentation (44 pages), disquette et carte d'enregistrement. Le boîtier plastique, la documentation de quatre pages et la langue de Lady Diana ne sont plus qu'un mauvais souvenir.

Flexidump+ permet de maîtriser parfaitement l'impression des copies d'écran, et ceci quelle que soit votre imprimante (9 ou 24 aiguilles, couleur ou monochrome). Un programme à posséder absolument, si l'on désire faire bonne impression.

Flexidump
Edité par **Arobace**
Prix: 490

Daily Mail

L'idée de traitement de textes est souvent associée à celle de mailing; pourtant bon nombre de produits n'offrent pas cette fonctionnalité. Si vous êtes confronté à ce problème, Daily Mail constitue la solution à vos soucis.

Du publipostage promotionnel à la simple gestion d'un fichier d'adhérents, *Daily Mail* permet de réaliser très simplement, à partir de lettres types, des envois en nombres. De fait, l'impression constituera la principale activité du logiciel, sa mise en œuvre étant des plus simples.

Un manuel de 90 pages, entièrement en français, décrit point par point le fonctionnement du produit et rend la compréhension plus aisée au travers de multiples illustrations. Le manuel est assimilable pour tout utilisateur, même néophyte.

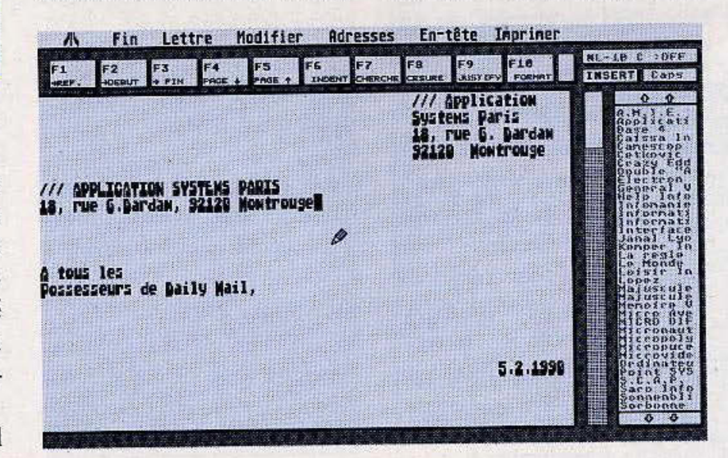
Daily Mail est connu pour des téches de publipostage répétitives. Un éditeur permet de visualiser la lettre et d'y ajouter du texte ou des enrichissements. Une dizaine de polices de caractères permettront d'enjoliver la lettre; ces polices étant fournies en standard avec le logiciel. Chose surprenante, *Daily Mail* utilise un type de polices de caractères totalement différent de celui des traitements de textes *Signum* et *Script*, pourtant édités par la même société.

Le produit fonctionne sans problème sur STE, 512 Ko peuvent suffire mais une capacité mémoire supérieure offre plus de facilités, notamment pour la base de données des adresses. Seule limitation, un écran monochrome est nécessaire (l'émulateur monochrome *Colos* d'**Application Systems** pourrait éventuellement dépanner, cf. **Atari Magazine** n°13).

L'éditeur de textes se révèle vite relativement sommaire et ne présente, en aucun cas, une souplesse comparable à celle de logiciels dédiés à la saisie (*Le rédacteur*, *First Word*, *Script*, etc.). De plus, aucun enrichissement (*italique*, **gras**, souligné) n'est disponible directement et il sera nécessaire de passer par l'intermédiaire d'une fonte de caractères spéciale afin d'obtenir des effets gras ou soulignés. Un second programme nommé *Signature* permet à l'utilisateur de récupérer une signature numérisée à partir d'un écran graphique. Il est dès lors possible de l'incorporer dans un document édité et de systématiser cette ultime manipulation.

La saisie de fiches de la base de données est des plus simple puisqu'elle est également possible, en dehors de la saisie manuelle directe, d'importer des données issues d'un fichier ASCII et selon des structures de fichiers fort répandues: un champ par ligne ou un enregistrement dont les champs sont entre parenthèses. Précisons qu'il s'agit là des 2 modes d'exportation ASCII les plus répandus dans le monde des bases de données. Il sera donc très simple de réutiliser une base en provenance de produits comme *Superbase*, *Adimens* ou de n'importe quel autre SGBD (i.e système de gestion de bases de données) qu'il soit PC, Mac ou ST par simple transfert du fichier.

L'impression est possible aussi bien sur 9 ou 24 aiguilles que sur la laser Atari. Bien entendu, il est nécessaire d'évaluer ses besoins et d'utiliser une imprimante adaptée: autant un petit mailing d'une dizaine de lettres pourra se faire sur une imprimante matricielle, autant pour un nombre élevé de sorties papier une imprimante rapide est recommandée, la laser SLM 804 correspond en tout point ce critère. En tout cas, des drivers sont fournis pour les imprimantes Epson, Panasonic, Nec et HP Deskjet ainsi que pour la laser citée ci-dessus. Autre particularité du mode d'impression, il est possible de stocker les documents réalisés en mailing au sein d'une file d'attente et de ne les imprimer qu'en fin de session, d'un seul bloc.



On regrettera toutefois quelques petits problèmes apparus au cours de nos essais. Notamment en ce qui concerne la gestion des accessoires sous *Daily Mail*. En effet, après la fermeture d'un accessoire, l'écran n'est pas rafraîchi. Un cadre grisé, fort disgracieux, demeure parfois à l'écran, gênant plus ou moins la visualisation.

Enfin, il est nécessaire de préciser que le mailing peut également être réalisé au sein d'un fichier destiné à une importation future sous des systèmes de mise en page ou d'édition plus perfectionnés comme *Signum II* par exemple, qui bénéficie dans *Daily Mail* d'un mode spécial de sauvegarde. Même gamme de produits oblige!

Daily Mail, vous l'avez sans nul doute compris, n'intéressera pas forcément tous les utilisateurs de ST. Il s'adresse en effet à un créneau très pointu dans lequel il vient combler une lacune des traitements de textes existants. A découvrir pour les adeptes du mailing!

La Rédaction

Daily Mail
Edité par **Application Systems**
Prix: 700 F

La rubrique du Portfolio
Le Portfolio se prend pour un minitel

Annoncé depuis plusieurs mois, l'émulateur minitel Giddap pour le Portfolio est aujourd'hui réalité. Nous l'avons testé et nous n'avons pas été déçu...

La rentrée s'annonce riche en nouveautés pour le Portfolio. De nombreux logiciels annoncés depuis longtemps vont enfin apparaître sur le marché. Le *Basic* pour le Portfolio a enfin trouvé un éditeur, un *Pascal* vient de voir le jour, plusieurs logiciels de gestion et un lecteur de codes à barre sont d'ores et déjà disponibles. **Atari Corp.** annonce même des jeux, dont un jeu d'échec! On vous en reparlera dans notre prochain numéro.

Nous avons testé ce mois-ci l'émulateur minitel créé par la société française **Giddap Services**.

Qui est Giddap

Giddap Services est une société de services, qui s'est spécialisé depuis huit ans dans l'informatique de poche. Il n'est donc pas étonnant de l'avoir vu s'intéresser si rapidement au Portfolio. Leur principal produit est un émulateur minitel. Celui-ci se présente sous la forme d'une extension Portfolio (ressemblant à s'y méprendre à l'interface parallèle du ST) accompagnée d'un coupleur acoustique.

Le modem

L'interface se connecte sur le bus du Portfolio. On peut y découvrir une fiche femelle DB25 (25 broches) et une entrée jack (format walkman). Cette extension renferme dans un même boîtier, un modem, une interface parallèle, une interface série et le logiciel en ROM. Le Modem est classique et répond notamment à la norme V23 utilisée par le minitel. Pour plus de renseignements sur les vitesses de transmission autorisées par ce modem, reportez-vous au tableau ci-contre.

Le modem est identifié par un numéro de série. Ce détail séduira les sociétés qui ne souhaitent donner l'accès de leur site informatique qu'à un groupe restreint d'utilisateurs. En plus des traditionnels mots de passe, le centre serveur pourra vérifier que l'appareil connecté est bien un Portfolio et que celui-ci appartient bien à un employé de la société. Cette identification renforcée offre une meilleure sécurité d'accès et constitue un des atouts de la solution **Giddap**.

Tableau des Vitesses de communication du modem

Norme	Full Duplex	Half Duplex
CCITT	1200/75 75/1200 600/75 75/600	1200/1200 600/600 75/75
BELL	1200/150 150/1200 1200/5 5/1200	1200/1200 150/150 5/5 5/5

Mais le modem n'est qu'une des interfaces de cette étonnante extension: une interface série programmable et une interface parallèle sont également présentes. L'interface série, utilisée par le modem, n'est malheureusement pas accessible, aucune sortie ne lui étant reliée. Par contre,l'interface parallèle est pleinement utilisable grâce à son connecteur DB25. Dommage que Giddap n'ait pas fait ressortir la série par cette même broche. Une question reste en suspend: comment ont-ils pu intégrer tant de choses dans un boîtier de 10x7x2,5 cm?

Le coupleur acoustique

De bonne qualité, il peut être utilisé dans un environnement téléphonique normal, même si un brouhaha de foule envahit votre bureau. Il vient se connecter à la fiche jack, à l'arrière de l'interface. Le coupleur se compose de deux «oreillettes» muni d'un bracelet élastique, celle-ci



sont recouvertes de mousse. La première (désignée par une oreille) s'attache à l'écouteur, la seconde (désignée par une bouche) au micro de votre combiné téléphonique. Le système est simple et rapide à mettre en œuvre.

Le logiciel

Il est contenu dans 64 Ko de Roms, situées à l'intérieur de l'extension. Ce système possède deux avantages: il est bien plus économique qu'une bee-card et il laisse libre le lecteur pour vos propres bee-cards.

Pour installer le logiciel, la première fois, un simple [Ctrl] +[Alt]+[Del] suffit. A partir de cet instant, vous invoquez l'émulateur en tapant [M] suivi de [Return].

Le logiciel offre un affichage

graphique en 60 colonnes (60 caractères par ligne). Les 40 premières sont réservées à l'affichage de la page minitel, les 20 dernières à un menu de commandes. Ce menu permet d'activer les touches standard du minitel ([Connexion/Fin], [Répétition], [Sommaire], [Envoi], etc.). Si on veut taper «Sommaire», il suffit de se déplacer dans le menu à l'aide des flèches «gauche» et «droite» puis de valider l'entrée par la touche [Return]. Certaines fonctions possèdent heureusement un raccourci clavier: [Alt]+[E] revient à sélectionner «Envoi», [Alt]+[S] à sélectionner «Suite», etc.

L'affichage de la page minitel est divisée en trois écrans de 40x10. Un petit graphique dans la zone de menu rappelle à l'utilisateur lequel des trois écrans est actuellement affiché. La lisibilité est moyenne. Les caractères sont minuscules et affichés en blanc sur fond noir. Il est regrettable qu'une option «vidéo inverse» n'ait pas été prévue. Elle aurait dans certains cas rendu la lecture plus facile et agréable.

Le logiciel affiche également en permanence le temps de connexion.

Enfin, sachez qu'il est à tout moment possible d'activer un des logiciels intégrés du Portfolio, sans pour autant quitter sa connexion!

Fonctions étendues

Il existe deux versions de l'émulateur. La version normale et la version étendue. Le logiciel de la version normale se contente d'émuler tout simplement un minitel 1b. C'est-à-dire qu'elle se limite à l'affichage sur l'écran du Portfolio des pages du minitel.

La version étendue offre, quant à elle, de nombreuses fonctions supplémentaires. Elle permet de capturer les pages (pour les revisualiser plus tard), de sauver la page au format ASCII, de crypter les pages, d'automatiser la connexion à un site serveur.

On peut notamment créer un fichier (sous l'éditeur du Portfolio) de commandes ASCII, contenant toutes les entrées, ce qui permet une saisie anticipée des informations (hors connexion).

Le manuel

Nous n'avons pas eu la version finale du manuel, mais juste une pré-version. Ci celui-ci est clair, il demeure parfois un peu trop superficiel et contient même des oublis génants. Ainsi il n'est nulle part spécifié que pour installer une première fois le logiciel, il faut effectuer un Reset. De même il n'y a aucun exemple d'utilisation des fichiers de commandes. Espérons que ces défauts seront corrigés sur la version finale.

L'émulateur minitel *Giddap* est donc une excellente surprise. Son prix (1 850 F HT) n'est pas excessif quand on songe au nombre d'interfaces qu'il intègre. Le logiciel est de bonne facture et simple d'emploi. Le numéro de série des modems, la possibilité d'appeler à tout instant les logiciels intégrés du Portfolio, la qualité du coupleur acoustique, sont autant d'atouts pour cet émulateur qui devrait séduire tous ceux qui sont à la recherche d'un système télématique de poche.

Loïc Duval

Exemple de fichier de commandes

```
* Connexion 36.15 ATARI
ATARI
minitel(envoi)
1
minitel(envoi)
*FOR
minitel(envoi)
FOLIO
minitel(envoi)
1
minitel(envoi)
minitel(suite)
minitel(suite)
minitel(suite)
minitel(sommaire)
```

ATARI MESSE 90
Toujours plus de nouveautés...

Dynamiques, ingénieux, novateurs, les développeurs allemands le sont sans aucun doute. Le dernier «Atari Messe 90», qui s'est tenu du 24 au 26 août à Düsseldorf, en fût la démonstration.

Une marque à la hauteur de ses ambitions, telle est certainement le slogan d'**Atari Allemagne** dont le dernier salon a réuni quelques 200 exposants sur une surface de 20 000 m²: du rarement vu en Europe, pour une manifestation de ce type. Comme chaque année, un nombre considérable de visiteurs est venu constater à quel point la créativité des Allemands semble intarissable.


Succès attendu pour le TT à 32 MHz.

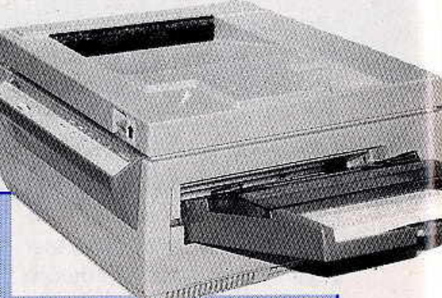
Le stand Atari

Le stand **Atari** était tout simplement gigantesque, la plus grande partie étant consacrée à la PAO et à ses dérivés. Les deux principales attractions étaient bien évidemment le TT et la nouvelle imprimante laser SLM605 (encadré).

Nos lecteurs commencent à bien connaître le TT, grâce à la série d'articles proposée depuis cinq numéros. Le TT, basé sur le processeur 68030 de **Motorola**, est maintenant officiellement disponible en Allemagne. La version finale présente une innovation majeure sur le modèle de présérie que nous connaissions. En effet, le TT est aujourd'hui cadencé à 32 MHz (contre 16 MHz pour les préséries) et s'avère donc encore plus rapide et performant. De même, le processeur 68881 des préséries a été remplacé par le 68882, processeur plus récent et plus puissant. La version de base comprend 2 Mo de mémoire vive et un disque dur de 40 Mo. Le TT sera lancé en France (probablement avec 4 Mo de mémoire vive) lors du **Forum Atari**, le 18 octobre 1990.

Si la version actuelle du TT est fournie avec la version 3.0 du TOS, le hardware de l'ordinateur a été optimisé afin de supporter prochainement un système dérivé d'*Unix*: l'*ATX*. L'*ATX* (Atari Unix) est une implémentation complète sur le TT de *Unix 5.4*. Il supporte en standard *X-Windows* (release 11.4), et l'interface *OSF Motif.*

(n.d.l.r: tout au long de l'article, les prix sont exprimés en DM. Pour la conversion en francs, vous pouvez aproximés les calculs par: 1 DM = 3,50 F)



Laser SLM605

Atari sort ses griffes

Atari a également présenté une nouvelle imprimante laser destinée à supplanter à court terme l'ancienne SLM804. La SLM605 est une imprimante basée sur une mécanique Mannesmann Tally, utilisé par bon nombre de constructeurs (Toshiba, Facit, Olivetti). Son apparence plus compacte la rend plus simple à ranger et plus conventionnelle d'aspect. Sur son flanc, un bac est destiné à recevoir les feuilles de papier aussi bien en manuel qu'en automatique. Le panneau de l'imprimante a été simplifié au maximum. Un sélecteur permet de choisir le format des feuilles: Letter, Legal, A4 ou B5. Il semblerait qu'aucun autre format particulier ne soit admis (Executive par exemple). Viennent s'ajouter les traditionnelles touches de fonction (On line, Line feed, Form Feed) et des leds pour indiquer les différents types d'erreurs.

La SLM605 est une imprimante 6 pages/minute d'une résolution de 300x300 DPI.

Côté exploitation logicielle, la SLM605 n'apporte rien de nouveau. Comme son aîné, elle ne possède aucune mémoire ni processeur. Elle utilise la mémoire de l'unité centrale et les polices GDOS. Entièrement compatible avec la SLM804, il n'y aura pas besoin de changer de drivers d'imprimantes.

Son prix (2 498 DM) est nettement inférieur à celui de la SLM 804.

Le bureau *Wish*, conçu par la société française **NSL**, permet à n'importe quel utilisateur d'appréhender la station *Unix*, sans aucune connaissance du système. L'objectif avoué d'**Atari** est d'arriver à un O.S. encore plus puissant et convivial que celui de **Next**. L'*ATX* sera également fourni avec *TCP/IP*, *NFS* et *RFS*, l'interface builder *Xfacemaker2* (de **NSL**), un compilateur C++, etc. L'*ATX* devrait être disponible début avril 1991.

Le Portfolio en fête

La troisième vedette du salon était sans aucun doute le Portfolio qui disposait pour lui tout seul d'une importante surface d'exposition. Les innovations matérielles et logicielles ne manquaient pas.

Les bee cards étant aussi chères en Allemagne qu'en France, les Allemands redoublent d'ingéniosité pour compenser la taille mémoire trop petite du Portfolio. **Becker & Partner GmbH** présente une gamme d'extensions mémoires. Il est possible d'étendre la mémoire de son Portfolio à 256, 348, 512 ou 640 Ko, sans ajout de cartouches externes. L'extension est interne mais il sera nécessaire pour effectuer cette modification d'envoyer votre Portfolio à la société. Les prix pour les extensions citées précedemment varient entre 248 et 898 DM. Selon un principe similaire, la société **Computer-Studio** présentait un prototype de Portfolio possédant 2 Mo de mémoire interne. **Becker & Partner** propose également un second type d'extension plus original et moins contraignant. Il s'agit d'un disque Ram perpétuel qui se connecte sur le port bee card du Portfolio. D'une autonomie de 6 à 18 mois selon leur capacité, ces extensions varient de 128 Ko à 1 Mo. Les prix, nettement inférieurs à ceux des bee cards, sont compris entre 158 et 998 DM. A noter que la cartouche occupe quelques centimètres sur le côté gauche de la machine et qu'il devient dès lors impossible de connecter simultanément une bee card. L'utilisation de cette carte est identique à celle d'un disque Ram sur n'importe quel PC.

Trans-drive est un ensemble (vendu 198 DM) permettant de relier un Portfolio et un portable compatible PC. Il devient alors possible d'accéder directement aux lecteurs de disquettes du compatible à partir du Portfolio (comme si ces unités lui étaient directement connectées). Ce produit se compose de deux parties: une interface matérielle qui vient se greffer sur le port bee card du Portfolio et une partie logicielle qui est constituée, notamment, d'un gestionnaire à installer dans le fichier «`config.sys`». Seul regret, il est impossible d'adresser des disques durs (C:, D:, etc.) du PC en raison des limitations du DOS 2.11 du Portfolio. Dommage!

Le lecteur de bee card (pour compatible PC uniquement) d'Atari était présent un peu partout. **Memo Datentechnik** se singularisait cependant sur ce marché en présentant un lecteur de bee card appelé *Ram Card Station*.



Ram Card Station.

Bon marché (250 DM), ce lecteur se connecte sur la prise parallèle de tout ordinateur. On accède à la bee card comme à un simple lecteur de disquettes. Toutes les commandes DOS sont reconnues à l'exception de «Format». A l'heure actuelle, le produit ne peut se raccorder que sur des portables ou des PS/2. Mais une version ST est en préparation et devrait être disponible dans moins d'un mois. Voilà qui simplifierait grandement les transferts de données du Portfolio au ST et vice versa.

A ce propos, les logiciels de transfert entre ST et Portfolio font leur apparition. *FolioLink ST* de la société **Computer-Studio** (*Softfolio*) exploite l'interface parallèle et le logiciel de transfert intégré au Portfolio. Le programme côté ST n'est pas un sommet de convivialité (par exemple, il n'exploite pas le GEM) mais demeure simple d'utilisation. De plus, *FolioLink* ne permet pas de d'échanger plusieurs fichiers à la fois. Le transfert se commande depuis le ST, le Portfolio devant être préalablement placé en mode «Esclave». Le logiciel est vendu 149 DM avec un câble spécial.

Portlink ST de **Creatim Computer** permet également de relier un ST au Porfolio en utilisant l'interface parallèle. Du côté Portfolio, le logiciel utilisé est également celui intégré en ROM. Sur le ST, un superbe logiciel sous GEM visualise d'un coté de l'écran, le contenu du disque du ST et de l'autre celui du Portfolio. Au milieu, une troisième fenêtre rappelle l'ensemble des fichiers que l'on désire transférer. Le logiciel est vendu 149 DM avec un câble parallèle.

Mademoiselle Susi est un logiciel qui témoigne de l'ingéniosité des développeurs Allemands. Il s'agit d'un logiciel de traduction de mots qui utilise la structure du carnet d'adresses intégré du Portfolio. Séparé actuellement en deux bee cards RAM, le produit permet de faire une analyse syntaxique et grammaticale en italien, anglais, espagnol ou français. Mais si ces versions sont prévues, seule la version «allemand-italien» est aujourd'hui disponible. Pour trouver la traduction d'un mot, il suffit de lancer une recherche de chaîne de caractères, sous le gestionnaire d'adresses. Afin de faciliter la tâche, des approximations lexicales ou phonétiques ont également été implémentées et permettent de retrouver la formulation exacte du mot. Ce produit sera, si l'on en croit ses auteurs, grandement amélioré dans les mois à venir. Seul inconvénient, il est relativement cher puisque chaque logiciel pour une langue coûte environ 450 DM.

DBFolio de la société **Computer Technik Bus**, se présente comme un gestionnaire de fichiers compatible *Dbase*. Toutefois ses possibilités se révèlent restreintes puisque le programme n'est compatible que dans la définition des champs et dans la structure des fichiers. Il est aussi possible, par des commandes Dbase, de créer ou de modifier un fichier, d'ajouter un index ou encore d'afficher en liste le contenu du fichier. A 248 DM, ce logiciel présente un excellent rapport qualité/prix. Premier véritable gestionnaire de fichiers sur Portfolio, *DBfolio* permettra sans nul doute, à bon nombre d'utilisateurs de mieux exploiter les données issues de leur Portfolio.

La société **Computer-Studio** propose une gamme de logiciels: les *Softfolio*. En plus de *FolioLinkST*, la société a bien d'autres logiciels à son catalogue. *Time Manager* est un puissant gestionnaire d'emploi du temps avec quelques fonctions de gestion de projets. *Gewinn!* est une mini-gestion permettant la saisie de factures, la gestion de comptes, les calculs de TVA, etc. *Inventur* est une gestion de stock.

SwiftBasic est un interpréteur Basic pour le Portfolio. Basic structuré, il connait les notions de procédures et de fonctions. Il

possède de nombreuses instructions graphiques et sonores et même des fonctions de gestion de sprites. Son éditeur pleine page et ses options de debuggage en font un outil de développement intéressant. Un module runtime est fourni en attendant un hypothétique compilateur. Dernier produit, également destiné au développeur, *FolioCrt* est une nouvelle bibliothèque «CRT» pour *TurboPascal 5.x.* Elle permet à un programme développé dans ce langage sur un PC d'être directement porté sur le Portfolio et de gérer parfaitement son écran et ses périphériques.

Les fous du hard

Les Allemands sont des «bidouilleurs» incorrigibles. Ils sont à l'origine des extensions pour ST les plus originales. Nous avions découvert lors du dernier CeBit, leur intérêt pour les grands écrans (monochrome ou couleur). Leur omniprésence sur les stands à Düsseldorf confirme, s'il en était besoin, l'engouement des Allemands pour ces écrans. Nous passerons sur les cartes *MegaScreen*, *MGE* de **Maxon** et *C32/C110/C128* de **Matrix** (décrites dans notre numéro 11) pour nous intéresser à une nouvelle carte *«Crazy Dots»* de **TKR**. Cette carte offre



Manhattan ST: the black tower.

une palette de 262 144 couleurs et plusieurs résolutions en 256 couleurs: 320x200, 640x200, 720x350, 640x350, 640x480, 720x400, 720x512, 800x600, 1024x768 et 1280x800. En 16 couleurs elle supporte les résolutions suivantes: 1280x960 et 1664x1200! Elle peut être utilisée avec toutes sortes de moniteurs y compris des moniteurs VGA. Vendue 1 298 DM, elle comporte 1 Mo de mémoire vidéo et un slot pour genlock.

Marvin AG exposait la nouvelle version de la carte vidéo multi usages *«Chili»*, importée en France par **ALM** et présentée dans nos pages préviews.

GengTec propose une horloge interne pour ST. Cette horloge s'insère sans soudure sous une des ROMs. Son principal intéret, face à ses concurrentes, réside dans sa conception exactement identique à celle de l'horloge des Mega ST. Il n'y a donc aucun driver particulier à mettre dans le dossier auto, le TOS pouvant la gérer automatiquement. Elle est vendue 75 DM. Autre gadget du même fabricant: *Screen Protector*, une petite carte qui s'insère simplement à l'intérieur du ST et qui «éteint» automatiquement l'écran lorsque l'ordinateur a été abandonné durant 5 minutes (pour 25 DM).

Tetra, quant à elle, se distingue par son originalité. Avec son superbe ST recarossé en Tower et d'une couleur noire du plus bel effet. Le *«Manhattan ST»* est équipé d'un 68000 à 16 MHz (avec une mémoire cache de 16 Ko), d'une unité disquette 1,2 Mo (compatible avec les lecteurs 720 Ko), d'un disque dur de 84 Mo, etc.

Mais ce n'est pas tout! **Tetra** nous propose une station de travail «Diskless» (c'est-à-dire sans unité de disquette) à base de Mega ST et équipé d'un disque dur de 40 Mo. Le créneau d'utilisation de telles machines est bien entendu celui des stations de travail en réseau.

Le *Megabrain Illuminator* est un gadget «d'illuminés» assez incroyable. Il se présente sous forme de lunettes (entièrement gérées par le ST) émettant des lumières et des sons. La variation des cycles lumineux et sonores génère sur le corps humain un effet relaxant. Ce sys-

Cartes accélératrices

La profusion

Les cartes accélératrices à base de 68020 ou 68030 connaissent un véritable «boom». Pas moins de quatre stands présentaient des cartes de ce type et chaque exposant en possédait souvent plusieurs. Tout d'abord, la société **Pro Vme** créatrice du célèbre *Hypercache* (distribué en France par **Synergie & Communications**), dévoilait enfin les cartes *Hypercache ST+* (à base d'un 68000 à 16 MHz muni d'une mémoire cache de 16 Ko, contre 8 Ko sur l'ancienne version) et *Hypercache 030* (à base de 68030 cadencé à 25 MHz).

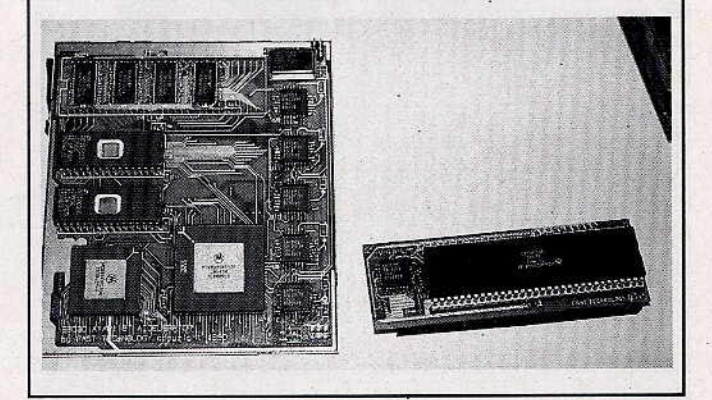
La société américaine **ICD** a elle aussi sa carte 68000 à 16 MHz, munie d'une mémoire cache de 32 Ko. *Adspeed ST* est accompagnée d'un logiciel complet, qui se loge en accessoire. La vitesse est entièrement paramétrable (8 ou 16 MHz) ainsi que les temps d'accès à la ROM. Le prix annoncé rappelle celui de produits concurrents: 300$.

La société **Maxon** présentait, quant à elle, les cartes *Maxon Mach 16* et *Maxon Board 20*, respectivement basées sur 68000 et 68020 à 16 MHz. Quelques chiffres suffiront à préciser très finement les performances respectives de ces cartes:

	ST	HC+	Mach16	ICD16	Board20	HC'030
CPU-Memoire	100%	163%	165%	164%	328%	478%
CPU-Registre	100%	203%	205%	204%	406%	632%
CPU-Division	100%	202%	203%	203%	504%	792%
CPU-Shift	100%	206%	207%	207%	1737%	2697%
Prix	-	550^{DM}	695^{DM}	?	1895^{DM}	2498^{DM}
Coprocesseur		Non	Non	Non	Non	Option

Deux autres cartes sont commercialisées par la société **Makro C.D.E.**; il s'agit des cartes *Turbo 16* (68000 à 16/24 MHz, 32 Ko de mémoire cache) et *Turbo'030* (68030 à 16, 32 et 50 MHz). Il nous a été impossible de procéder à une mesure des performances de ces deux cartes.

Signalons cependant que les cartes à base de 68020 et 68030 utilisent un système TOS modifié, caractéristique qui pourrait fortement retarder leur apparition en France.



PREMIUM, le disque dur de votre ATARI

Qu'est-ce que le standard SCSI ?

Le standard SCSI est maintenant devenu la norme sur toutes les machines professionnelles (Compatibles PC et Mac Intosh). La caractèristique principale de l'interface SCSI est sa **rapidité** et sa **simplicité** de mise en oeuvre. Mais, jusqu'ici, cette performance technologique se payait très chère. OMIKRON, avec sa gamme **PREMIUM,** vous permet d'accéder dès maintenant aux performances et à la fiabilité des disques durs haute technologie à partir de 3290 francs ttc seulement. Pour ce prix, vous avez droit à la **meilleure carte SCSI** du marché: la plus rapide avec un interleave 1:1 (*), horloge sauvegardée par batterie, en technologie 'low power comsumption' (*).

Chaque disque PREMIUM est livré prêt à fonctionner avec: 1 disque dur SCSI, 1 carte SCSI PREMIUM, les cables nécessaires, 1 logiciel de formatage, 1 driver (compatible HDX 3), 1 manuel en français, une garantie de 1 an.

Voici les caractèristiques des disques PREMIUM:

Modèle	Capacité (en Mo)	Temps accès (en millisec)	Taux transfert (en Ko/sec)	Prix ttc
PREMIUM 20	20	40	+ 800	3290,00
PREMIUM 20+	20	28	+ 850	3590,00
PREMIUM 32	32	40	+ 800	3690,00
PREMIUM 32+	32	28	+ 850	3990,00
PREMIUM 48	48	40	+ 800	4190,00
PREMIUM 48+	48	28	+ 850	4490,00
PREMIUM 64	64	24	+ 900	5290,00
PREMIUM 85	85	24	+ 1000	6190,00

(Résultats obtenus en utilisation réelle).
(*) Contactez-nous pour plus de renseignement.



Les disques durs PREMIUM subissent un test en écriture/lecture d'au minimum 1 Milliard d'octets. Vous avez ainsi l'assurance d'acheter un disque dur en parfait état.

(**) 3 milliards pour les PREMIUM 64 et 85.

Lecteur de disquette HD

Votre Atari ST dispose d'un lecteur Simple face (360 Ko) ou double face (720 Ko). C'est dépassé: la norme actuelle est de 1440 Ko pour les disquettes Haute Densité. Nous vous proposons un montage très simple (8 soudures) et sans danger pour apporter à votre Atari la capacité de stockage dont il a besoin.

Très important: Ce montage ne nécessite aucun logiciel! Les disquettes HD sont immédiatement reconnues par l'électronique, sans intervention du système! De plus, les logiciels protégés continuent de fonctionner comme par le passé. Ce montage fonctionne avec les lecteur 3'1/2 et 5'1/4. Le prix du lecteur HD 3'1/2, du kit et de son manuel de montage est de **1190,00 francs ttc.**

Satisfait ou remboursé:

Dans le cas -improbable- où vous ne seriez pas satisfait de votre disque dur PREMIUM, nous vous le remboursons sans discussion. Consultez nous pour en savoir plus à ce sujet.

OMIKRON.France
2, rue Montoison
51100 REIMS Tel: 26 40 60 22

Produit	Prix ttc	Qté
BASIC OMIKRON (sans manuprog)	199,00	
BASIC OMIKRON (avec manuprog)	299,00	
COMPILATEUR JUNIOR	395,00	
COMPILATEUR PROFESSIONNEL	990,00	
EASYGEM	270,00	
Manuel de program mation (manuprog)	199,00	
The KILLER 2.08	129,00	
MORTIMER, votre serviteur	290,00	

Produit	Prix ttc	Qté
Kit de réduction du bruit	295,00	
Lecteur de disquette HD	1190,00	
PREMIUM 20	3290,00	
PREMIUM 20 +	3590,00	
PREMIUM 32	3690,00	
PREMIUM 32 +	3990,00	
PREMIUM 48	4190,00	
PREMIUM 48 +	4490,00	
PREMIUM 64	5290,00	
PREMIUM 85	6190,00	
EP 16/512	1495,00	

Port logiciel:	25,00
Port disque dur:	110,00
Port Lecteur HD:	39,00
Total:	

OMIKRON.France,
2 rue Montoison,
51100 REIMS,
Tel: 26 40 60 22.
Ecrire en lettres majuscules.

Nom: ____________ Prénom: ____________
Adresse: ____________
____
Code postal: ______ Ville: ____________
Carte Bleue: ________________
Date de validité: ____ ou chèque ou mandat



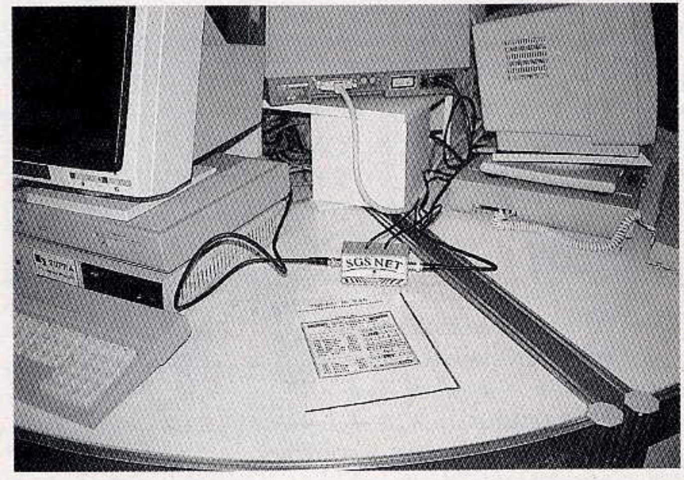
Diskless: un Mega ST sans disquette.

tème de relaxation à domicile fait paraît-il fureur aux Etats Unis...

Les réseaux

Vous connaissez déjà les réseaux *Elan*, *Pam'S Net* et *Bionet 100*, présentés dans notre numéro 11. *Pam's Net* est aujourd'hui complètement finalisé et cherche un distributeur en France. *Bionet 100* (importé par **ALM**) a maintenant un logiciel serveur sur ST, fonctionnant en tâche de fond (le ST serveur n'est donc plus mobilisé pour la seule tâche de gestion du réseau). *Elan* a complété sa gamme de cartes réseaux par une version TT.

Si d'un côté, les gros réseaux fleurissent, quelques éditeurs ont également développé des systèmes aux performances plus restreintes mais aux prix également plus abordables. C'est le cas de deux petits réseaux: *SGS-Net* de **Makro CDE** et *Lantech 10Mb* de **Volders Computers Services**. Le premier utilise la prise MIDI pour fonctionner alors que le second exploite le port cartouche. *SGS Net* permet de transférer des données à des vitesses allant jusqu'à 31 500 bauds (environ 4 Ko par seconde). Ses possibilités sont donc limitées mais il est ainsi possible de relier ensemble jusqu'à 32 machines. Un système de prévision des pannes est également implémenté *Lantech 10Mb* permet quant à lui de relier jusqu'à 64 stations et transfère les données de poste à poste au rythme de 10 Mbits/s (une vitesse qui concurrence les meilleurs réseaux sur ST). Le logiciel servant à la gestion de ce dernier est particulièrement compact puisqu'il n'occupe que 10 Ko en mémoire. Avec ces deux nouveaux systèmes, on assiste peut être à la naissance des premiers réseaux «grand public» sur ST.



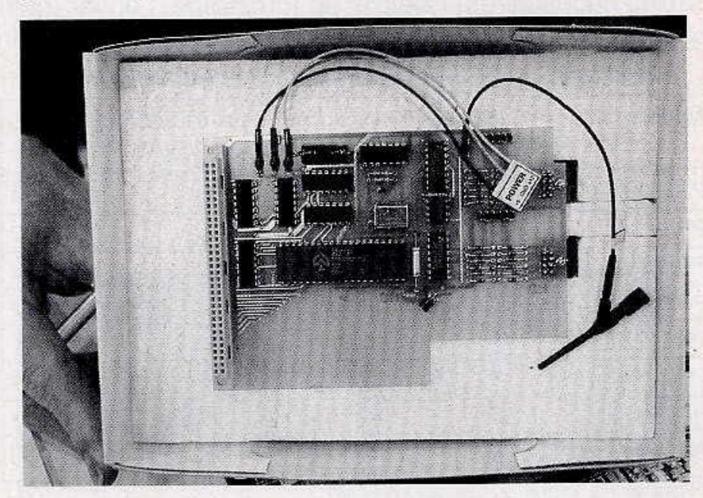
Le réseau SGS Net.

Côté émulateurs

A l'occasion du salon, **Vortex** présentait une nouvelle version d'Atonce (testé dans ce numéro). La version 1.16 de cet émulateur AT (équipé d'un 80286) offre un degré de compatibilité accru. Les concepteurs de *PC-Speed* présentait également un émulateur AT, *AT-Speed*, qui sera testé dans notre prochain numéro. Enfin *Beta System* étudie également une nouvelle version de Supercharger équipée d'un 80286. Cette extension se présentera sous la forme d'une petite carte qu'il suffira d'insérer sur le support du 8086. Les actuels possesseurs de Supercharger pourront donc facilement (et à peu de frais) transformer leur émulateur PC en AT.

Delta Modul SX, l'énigmatique émulateur 386SX, existe bien! Nous l'avons rencontré... ou plutôt son prototype. Le produit est actuellement assez loin de la phase de réalisation. Il s'agit encore d'une carte PC couverte de straps. Mais le projet avance bien et ses auteurs y croient «très fort». Les premiers prototypes ST sortiront du laboratoire dans un mois. Rappelons que *Delta Modul* est un émulateur AT muni d'un 80386SX cadencé à 16 MHz, d'un à trois slots au format bus AT permettant la connexion de cartes VGA par exemple, d'un processeur 68000 cadencé à 16 MHz (destiné à remplacé celui à 8 MHz du ST). Nous vous tiendrons, bien sûr, au courant de l'évolution du produit...

Fearn & Music, qui importe en allemagne *Spectre GCR*, propose aux utilisateurs de cet émulateur, une carte qui se connecte sur le Mega ST et qui permet de se raccorder à un réseau de type Localtalk (réseau Apple). La carte *Stalk* (c'est son nom) se connecte sur le bus du Mega ST et offre deux sorties au format Mac. Quant à la compatibilité avec la partie logicielle, elle serait totale y compris avec *Appletalk version 2*. L'intérêt de cette carte est peut-être restreint; il n'en demeure pas moins qu'il s'agit là d'une première. Et pour 550 DM l'utilisateur peut s'ouvrir de nouveaux horizons.



Stalk s'installe sans soudure.

Autre point d'intérêt, celle-ci commercialise un driver *Init* pour SLM804. Ce programme permet de détourner les appels d'impression et donc d'utiliser pleinement la laser sous émula-

Crédit CREG sans apport

J.B.G. ÉLECTRONICS

Tél.: **(1) 45 41 41 63**
(1) 45 41 44 54

163, avenue du Maine - 75014 PARIS
Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

ATARI 520 STE
+
30 disks
3490 Frs

ATARI 1040 STE
+ 30 disks
Promo été 90
3990 Frs

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
5290 Frs

ATARI 520 STE
+ moniteur couleur
+ 30 disks
5490 Frs

Disques Durs ATARI
30, **60**, **44** Mo
N. C.

Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.
Matériel garanti
Tél.: (1) 45 41 26 04

ATARI 1040 STE
+ moniteur SM 124
4.990 Frs

SuperCharger
Émulateur PC Hard
1 Méga: 2.990 Frs
512 Ko: 2.690 Frs

Offre AT 386 sx
16/20 Mhz, Ram: 1 Mo
Moniteur VGA coul.
Disque dur: 40 Mo
16.990 Frs

Lecteur externe
DF DD - Atari ST
990 Frs

Logiciels:
les dernières nouveautés
Atari

Imprimante
STAR LC 10
+ câble parallèle
1.890 Frs

Imprimante
STAR LC 24-10
+ câble parallèle
2.990 Frs

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
990 Frs

Free Boot
350 Frs

Console **LYNX**
Atari
1490 Frs

Souris **Atari ST**
à partir de
280 Frs

Service Minitel

Gagnez du temps en passant
vos commandes par Minitel
Règlement par carte bleue
Nouveau service:
Bourse de l'occasion
36 15
Tapez: AC3✳JBG

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronics,
163 ave du Maine - 75014 PARIS
Votre commande:..............................
....
....
Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
C P:................Ville: ....
Tél.: ....
CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration:..............................
Signature:

Offres valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à la parution du prochain n° de ce journal

tion. «Enfin!» diront certains. Ce logiciel est vendu pour 100 DM. **Fearn & Music** commercialise également des drivers pour imprimantes diverses et variées: on trouve une liste complète de drivers allant de la NEC à l'imprimante HP LaserJet, à des prix variables (350 DM pour le driver HP, quand même).

Durs et Streamers

Un périphérique incontestablement à la mode à Dusseldorf: le disque dur. Hormis les traditionnels disques SCSI 20, 40, 60 et 80 Mo, la société **Proctar** propose un disque amovible de type Syquest et un streamer de 150 Mo sur cassette. Le logiciel de backup fournit avec ce streamer nous a paru un peu simpliste même si la version présentée n'était encore qu'en cours de débuggage. Il est possible d'effectuer un tri sélectif des fichiers mais il n'est pas possible de réaliser, avec la version actuelle du logiciel, la sauvegarde d'une partition Spectre ou PC.

Mini disque FSE, n'est-il pas mignon?

De même il est impossible d'effectuer une sauvegarde sans effacer celle déjà écrite sur la bande.

La société **ICD**, très connue en Allemagne pour ses interfaces DMA/SCSI était présente. Elle présentait le streamer *FastTape* qui permet d'effectuer un backup à 6,5 Mo/mn, la bande utilisée offrant une capacité de 150 Mo environ. Une nouvelle carte DMA/SCSI, la *AD-SCSI ProST* se présente comme une version considérablement améliorée des produits existants. Non seulement, la carte intègre son propre processeur mais des sorties SCSI compatibles Apple et un port série (format Apple) sont également disponibles. Une autre version très miniaturisée de la carte (à peine quelques centimètres) permet à ICD de proposer des disques durs internes pour Mega ST. Selon son directeur général, *ICD* devrait bientôt créer une filiale en France.

La société **FSE** présentait un disque dur compact et facilement transportable (il parque ses têtes de lecture automatiquement). D'une capacité de 50 Mo, il offre des temps de transfert élevés et un temps d'accès de l'ordre de 20 ms.

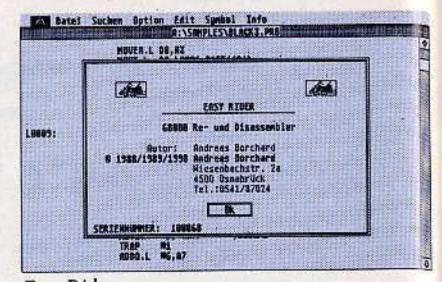
Programmation

Turbo C en est toujours à la version 2.0 même si une nouvelle version adaptée au TT est annoncée.

HighSpeed Pascal (de Maxon) est un clone de *Turbo Pascal 5.0*, avec lequel il est entièrement compatible. Cet excellent Pascal, comporte un éditeur pleine page très agréable. Sa grande vitesse de compilation et la qualité du code généré en font le meilleur Pascal sur ST. Il peut entièrement gérer le GEM (en utilisant les mêmes appels qu'en C, ce qui n'était pas le cas de l'OSS Pascal). On peut très facilement inclure de l'assembleur dans le source Pascal (grâce à l'instruction Inline). On vous en reparlera prochainement plus en détail, car ce Pascal mérite plus que ces quelques lignes.

HighSpeed Pascal, un clone de Turbo Pascal 5.0.

EasyRider est un désassembleur/



Easy Rider...

réassembleur extrêmement puissant. Il permet de désassembler n'importe quel programme, partie de roms ou secteurs, et de retrouver automatiquement (grâce à un algorithme intelligent) ou semi-automatiquement les zones de codes et de données. Il permet de transformer tous les adressages de type «400(A4)» sous une forme recompilable «Saut-Base(A4)» par exemple. Les zones de données de la forme «DC.X $A,$B...» sont réécrites en «DC.X SAUT1-PT, SAUT2-PT...». Le désassembleur génère automatiquement les labels et les commentaires. Une fois le source assembleur recréé on peut en demander le réassemblage. *EasyRider* comprend également un macro-assembleur extrêmement rapide (210 000 lignes par minute) et peut créer des fichiers objets au format DRI ou GST. Un produit performant commercialisé au prix de 229 DM.

La société **GFA** n'annoncait pas véritablement de nouveautés. Toutefois à l'Atari Messe nous avons pu découvrir la version PC du maintenant classique *GFA Basic 3*. Conçue en plusieurs versions (normale ou sous Windows 3), ce langage ne fonctionne pas sur le Portfolio.

Un peu de CAO

Restons sur le stand **GFA**, avec une autre nouveauté nous concernant plus directement, *GFA Castell*. Il s'agit d'un logiciel d'architecture aux possibilités de modélisation 3D époustouflantes. Entièrement géré par menus, le logiciel permet plusieurs

ST FAX

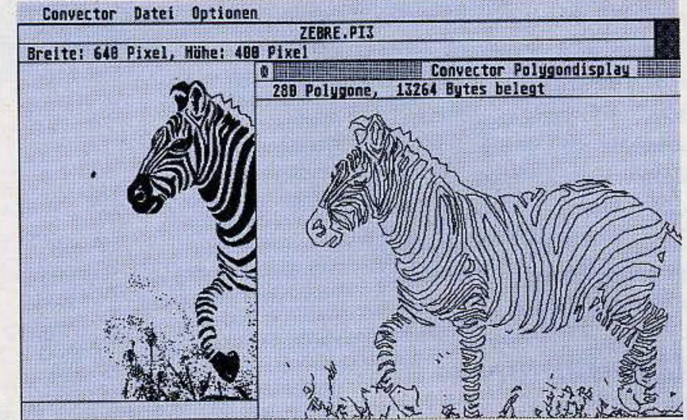
Un fax pour ST

La solution de télécopie apparue sur ST, *ST Fax* n'est en fait qu'un fax limité. S'il est en effet capable d'envoyer des fax, il se révèle incapable d'en recevoir. Un modem 2400 BPS permet d'émettre à toutes sortes de vitesses (75, 300, 1 200, 2 400) et d'envoyer des fax grâce à un jeu de puces électroniques spécialisées. Le logiciel associé, permet à l'utilisateur de définir les graphismes des en-tête et des bas de page. Il tape ensuite un texte ou en importe un au format ASCII. L'importation de graphismes TIFF, GEM ou IMG est également possible. Le document, au fur et à mesure qu'il se compose, est simultanément affiché à l'écran. Une fois terminé, il ne reste plus qu'à demander l'expédition du fax réalisé et sa sauvegarde. La méthode est intéressante et les fax transmis sont véritablement de qualité supérieure car il n'y a pas eu de perte de clarté en l'absence de numérisation préalable du document. L'ensemble ST-Fax est vendu 398 DM en allemagne par la société **TKR** qui recherche un importateur en France.

types de définitions et de représentations: à plat, en perspective ou en vue de coupe.
Fourni avec une importante bibliothèque de symboles prédéterminés (plus de 280), ce logiciel peut-être rapidement pris en main et exploité.

La PAO et ses dérivés

Calamus SL de **DMC** n'est pas encore complètement finalisé. Vous devriez le découvrir lors du **Forum Atari** qui se déroulera à Paris La Défense, le mois prochain.
Côté retouche d'images digitalisées, *Repro Studio 2* (édité en France par **ALM**), *Retouche Professional* (**ALM**) et TMS *Cranach* offrent des caractéristiques équivalentes et supportent la comparaison avec des systèmes spécialisés bien plus chers.
Puisque qu'on parle «images», la préversion de «*Deluxe Paint ST*» était dévoilée sur le stand d' **Atari UK**. Cette version semble aussi puissante et réussie que celles tournant sur PC et Amiga. Elle intègre tous les outils de dessin dont vous pouvez rêver, ainsi qu'un module de création d'animations. *Deluxe Paint* sortira début octobre. On vous en reparlera, c'est promis!
La mode est aux logiciels de vectorisation (à l'aide de courbes de Béziers) d'images bitmap. *TMS Vektor* est un peu décevant. Assez lent, il génère un nombre de points très important, rendant particulièrement complexe les manipulations sur l'image vectorisée. L'image vectorielle produite est ensuite sauvée sous divers formats: GEM, Calamus, AutoCad, GFA Draft, HP-GL, GP-GL, Campus-CAD(ZZ-2D).
Convector de **Shift** semble plus rapide. De nombreuses options d'optimisation permettent d'adapter l'algorithme de vectorisation à la complexité du dessin et donc de limiter le nombre de points générés. On reste encore très loin de l'image vectorielle théorique, mais le dessin peut être retravaillé. *Convector* est plus particulièrement conçu pour être utilisé avec *Arabesque Pro* attendu pour novembre. Arabesque Pro possèdera notamment un puissant outil de dessins par courbes de Béziers (512 points, avec gestion en tangentes ou en lignes brisées).



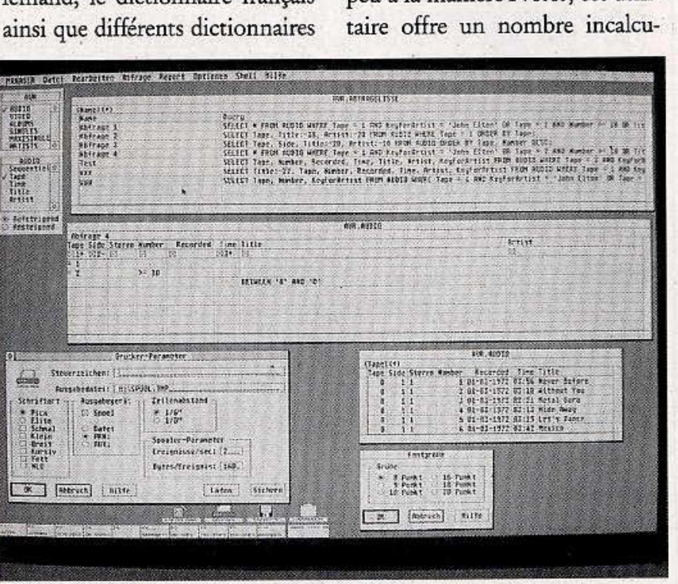
Un zèbre et son image vectorisée par Convector.

Didot LineArt est une version très enrichie de l'ancien éditeur de polices pour *Calamus*. Il intègre certaines fonctions évoluées de *Outline Art*, ainsi qu'un module de vectorisation automatique qui ne nous a pas paru puissant. Nous aurons prochainement l'occasion de tester ce produit importé en France par **ALM**.
L'OCR (reconnaissance optique des caractères) continue de se

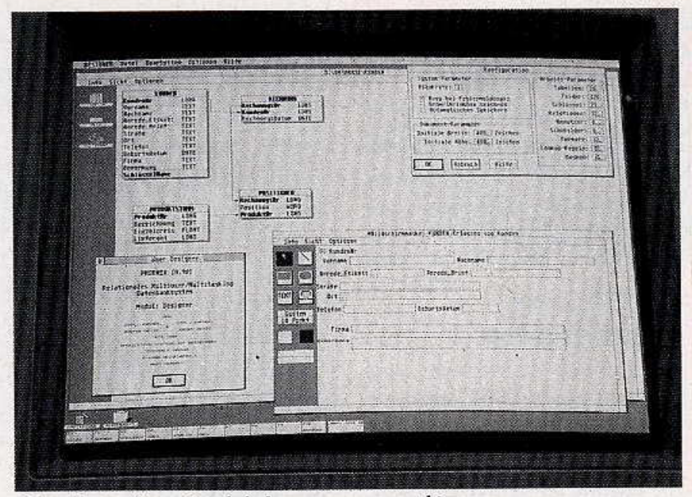
développer sur ST. *Syntex* est un logiciel de reconnaissance de caractères surtout remarqué pour son prix très bas (environ 300 F) et son interface très originale. Au lieu d'entrer au clavier les caractères qui n'ont pas été reconnus, l'utilisateur saisit tous le début du texte. A chaque caractère tapé, l'ordinateur repère sur la feuille numérisée les caractères semblables et les affiche. La société **3K-Computer Bild,** créatrice de *Retouche*, proposait également un logiciel de reconnaissance de caractères, *Sherlook Professionnal*. Ce produit se présente comme l'outil de reconnaissance le plus perfectionné existant sur ST. La numérisation de documents est possible à partir de scanners Epson GT ou Panasonic. Mais il effectue également la reconnaissance d'un document sauvegardé en IMG. La reconnaissance de caractères peut se faire à trois vitesses différentes en fonction de la qualité du document numérisé. De plus, un dictionnaire automatique vient renforcer la qualité finale du texte reconnu. Il reconnaître, dans certaines fontes, les I majuscules des L minuscules. Différents dictionnaires sont déjà prêts ou en prévision. Parmi ceux ci, citons bien entendu le dictionnaire allemand, le dictionnaire français ainsi que différents dictionnaires spécialisés notamment pour les langages de programmation. En effet, faire reconnaître un listing écrit en C constitue une tâche sensiblement différente d'une simple reconnaissance. Le produit ayant déjà un importateur français, la société **ALM**, nous ne manquerons sûrement pas d'en reparler.

Les utilitaires

La société **BELA**, bien connue pour son «blitter logiciel» TurboST, présentait de nouveaux produits. Le premier d'entre eux est *Xboot*, un logiciel qui une fois installé dans le dossier AUTO du disque, permet de déterminer les programmes et accessoires qui seront lancés au démarrage. Présenté sous forme de Shell GEM, le programme s'avère très simple à utiliser et d'un coût raisonnable (69 DM). *Remember* est un logiciel de backup de disque dur, très complet. On ne regrettera que l'absence d'un mode de compression bien utile lorsque la sauvegarde se fait sur disquette. Mais il ne faut pas trop «chipoter» car le logiciel, vendu 79 DM, est probablement l'un des meilleurs rapport qualité/prix. *Multi 90* est un programme dit de type «couteau suisse». Un peu à la manière *Protos*, cet utilitaire offre un nombre incalculable de fonctionnalités, variées et parfois sans grand rapport entre elles: opérations sur les disquettes, backup, reset, visualisation des variables système, etc.



Phoenix: QBE et SQL.



Phoenix: représentation de la base et masque graphique.

Top-Manager de **Rak** est un gestionnaire d'emploi du temps et un mini gestionnaire de projets. Il gère un registre d'adresses, vos déplacements, vos rendez-vous, vos réunions, les différents projets en cours, vos heures supplémentaires, etc. On peut ensuite obtenir diverses statistiques (quotidiennes, hebdomadaires, mensuelles ou annuelles), un calendrier des jours fériés, les horaires de toutes les principales villes du globe ainsi que les distances kilométriques qui les séparent.

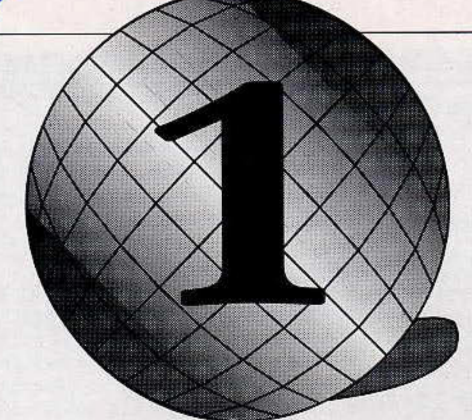
Maxon annonce un produit qui permettra de faire fonctionner le ST à la manière d'un Mac sous Multifinder, c'est-à-dire dans un pseudomode multi tâches. Il s'agit de *Multi-Gem*, un logiciel qui devrait voir le jour vers le mois de novembre de cette année et qui serait vendu 129 DM. Impossible d'en savoir plus, le produit étant encore dans sa phase de débuggage. Wait and See!

L'explosion des SGBD

Trois nouveaux gestionnaires de base de données ont fait leur apparition depuis le CeBIT. Nous passerons rapidement sur *Themadat* et *IDA* qui n'offrent rien d'original et risquent de ne jamais être importés en france. Par contre, *Phoenix* d'**Application Systems** constituait incontestablement l'évènement logiciel du salon.

La convivialité est reine dans ce logiciel conçu pour être accessible au plus grand nombre d'utilisateurs possibles. Première conséquence, toutes les manipulations de fichiers se font de manière graphique. L'interface et la représentation graphique de la base sont fortement inspirées de «4e Dimension», le célèbre SGBD sur Mac. L'utilisateur déplace vers la fenêtre, symbolisant la base, une icône représentant un fichier. Une fois installé, ce dernier se présente sous la forme d'un tableau. Une icône permet d'ajouter simplement des champs au tableau. Les liens entre les champs des différents fichiers sont graphiquement représentés par des flèches. La mise en relation de plusieurs bases de données se fait interractivement: il suffit d'amener le nom d'un champ sur celui qui doit correspondre dans le second fichier. La création de masques de saisies (également graphiques) ressemble, au premier coup d'œil, à celle sous *Superbase III*. Mais très vite on découvre la supériorité

LE COMPLEMENT IDEAL DE CALAMUS



Outline Art

TITRAGE ET CREATION GRAPHIQUE

Outline Art permet la manipulation de textes, de trames, de courbes et de surfaces en mode vectoriel (ce qui autorise toute déformation et tout calcul de ces objets sans perte de qualité de sortie sur périphérique : écran, imprimante ou photocomposeuse).

Sa grande richesse fonctionnelle lui permet de s'adapter à des applications aussi variées que:

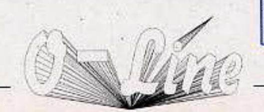
- le titrage et l'enrichissement graphique des mises en page,
- la création de logos ou de tampons,
- l'illustration libre en mode vectoriel.



Outline Art est l'outil privilégié des Créatifs. Simple, précis et adaptable, il est également très riche en fonctionnalités de base et extensible à l'infini puisqu'il accepte toute formule mathématique de recalcul d'objet.



79, avenue Louis Roche - 92238 Gennevilliers CEDEX
Service information: (1) 40.86.31.31
3615 ATARI - 3616 ATARI

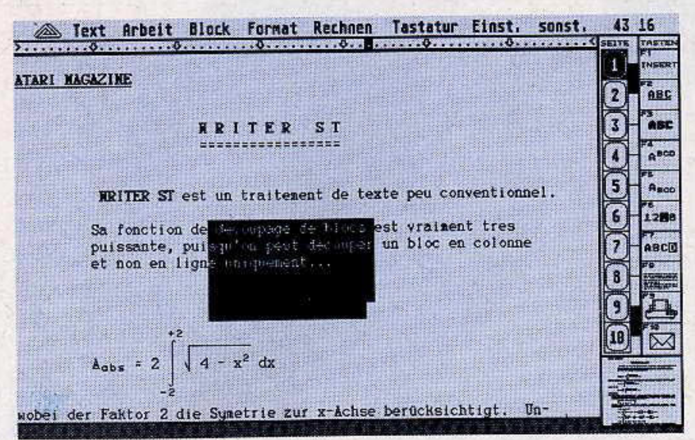


du nouveau venu qui exploite totalement les possibilités offertes par le GEM (boutons pressions, sélection d'une valeur d'un menu, etc.). Ces possibilités entrouvent la porte à des formulaires ayant l'aspect et la complexité de véritables «ressources GEM». Mais la grande nouveauté de *Phoenix* réside dans l'implémentation des langages d'interrogations SQL et QBE. Même si le premier ne sera pas en mesure d'interroger des bases hébergées sur d'autres systèmes (du moins dans un premier temps), la présence de SQL constitue une nouveauté sur ST, et un atout majeur pour ce SGBD.

Le QBE (Query by example: interrogation par l'exemple) est une méthode d'interrogation de bases de données, dont la facilité de mise en œuvre est le principal atout. En effet, la structure de la base de données s'affiche sous la forme d'un tableau. Il suffit dès lors de sélectionner les colonnes concernées par la requête et d'indiquer en formulation claire, le critère de sélection (exemple: ="Dupond" peut être un critère pour une rubrique Nom).

Cette requête presque entièrement formulée à l'aide de la souris est ensuite interprétée en langage SQL, qui s'occupe de l'extraction des données au sein de la structure physique de la base.

Sa simplicité d'emploi, la grande qualité de son interface utilisateur et de ses graphiques font de *Phoenix* l'un des logiciels les plus attendus. Cette base de données exceptionnelle ne sera pas disponible avant novembre. Son prix n'est pas encore fixé, mais estimé pour la version Allemande aux environs de 400 DM. Un prix très raisonnable vu la qualité de ce SGBD.



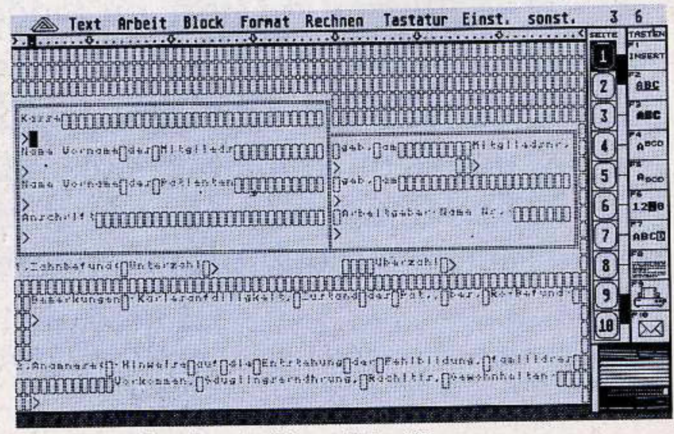
Writer ST: admirez le découpage de blocs.

Traitement de Textes

Script 2 vient renforcer la gamme des traitements de textes d'**Application Systems**. Il n'est en effet nullement question d'éliminer son prédécesseur qui sera toujours vendu (du moins en Allemagne). Mais cette nouvelle mouture augmente les performances du produit afin de lui permettre de rivaliser avec des logiciels comme *That's Write PS* (de Compo), qui se voit doté d'un dictionnaire en français apparemment très performant.

Pour ce faire, plusieurs modifications importantes ont été apportées à *Script*: tout d'abord, la nouvelle version fonctionne sur TT en résolution 640x200 ou 640x480. La fonction de mailing a été considérablement améliorée. La gestion des bas de pages mais aussi des notes de fin de document est aujourd'hui complète. L'habillage de textes est également rendu possible même si celui-ci n'est pas total. Les textes et les images peuvent coexister sur une ligne mais le texte n'entoure pas systématiquement le graphisme. Un peu à la manière du *Rédacteur*, le logiciel permet de compter les signes, les mots sur le texte complet ou sur une partie seulement. Enfin, un dictionnaire extrêmement complet a été implémenté. Toutefois la fonctionnalité reste à vérifier puisque ce dernier devra être entièrement francisé et adapté avant toute commercialisation en France qui pourrait intervenir dans le courant du mois.

Writer ST de **SSD Software** est un traitement de texte spécialisé pour les mailings. Il a été entièrement conçu pour faciliter la tache de tous ceux qui ont à rédiger de courts documents, souvent destinés à plusieurs per



Création d'un formulaire de saisie sous Writer ST



Alan Stumpf, P.D.G. d'Atari Allemagne.

sonnes différentes. Très complet (dictionnaire de césure, macro instructions, glossaire, etc.) il offre des fonctions très originales. On peut par exemple transformer la page blanche en un véritable formulaire où la saisie ne se fait que sur des champs donnés. Le curseur saute automatiquement d'un champ à l'autre. Et aussi, utiliser plusieurs fontes et redéfinir entièrement le clavier. Deux caractéristiques qui donnent à ce traitement de textes des capacités multilingues d'autant que l'on peut écrire aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche.

La saisie des nombres a été particulièrement bien pensée. Vous positionnez le curseur et commencez à saisir le nombre. Le curseur ne bouge pas, c'est la partie réelle qui se décale au fur et mesure vers la gauche. Dès que vous avez tapé le point décimal, les décimales s'affichent, le curseur se déplaçant vers la droite. Au retour à la ligne, le curseur se positionne automatiquement sous le point décimal. Ce traitement de texte est plein de ressources de ce genre. La fonction découpage de blocs est la plus puissante qu'il nous ait été donné de voir! Il est possible de découper en colonnes une partie du texte! Signalons également que ce traitement de texte est capable d'effectuer des calculs entre différents nombres présents sur la page et ne prétend pas rivaliser avec les ténors *(Script*, *Rédacteur 3*) spécialisés dans l'écriture de gros documents. Mais dans son domaine, celui du mailing et du secrétariat, il ne connait aucun concurrent toutes machines confondues! Un excellente nouvelle pour terminer. *Writer ST* sera prochainement édité en France par **Log-Access**.

Générique de fin

Ce long tour de salon se terminera par une petite visite sur les stands de musique.

La société **C-Lab** avait eu la bonne idée d'équiper son stand de nombreux ST, tous avec un synthé. Chacun pouvait donc «s'éclater» tout en testant les logiciels.

C'est parmi ces stands que nous avons découvert la première application véritablement grand public du CD-ROM Atari.

SoundScope est un outil de découverte et d'initiation à la musique et aux instruments. Il a été conçu par le département logiciel du conservatoire de musique de Sydney (Australie). C'est une exploration de l'univers musical à travers un son stéréo numérique (directement issu du CD) accompagné de nombreux graphiques et animations.

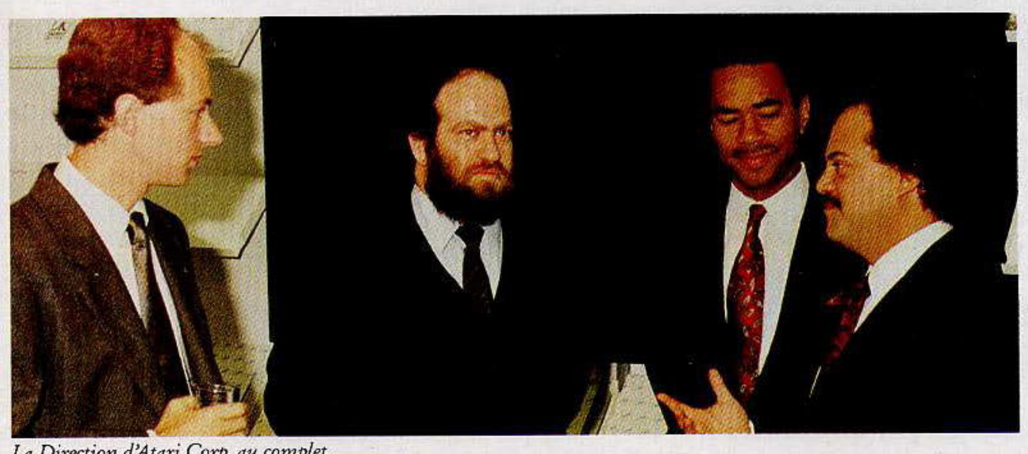
Jimmy Hotz était là! Jimmy Hotz, c'est le créateur du *Hotz translator*, un instrument révolutionnaire qu'**Atari Magazine** vous avez présenté en exclusivité dans son numéro 3! Le *Translator* n'est pas un instrument conventionnel. Il ne produit aucun son, juste des codes MIDI. Cela signifie donc que pour fonctionner il lui faut un ordinateur (gérant les signaux MIDI), en l'occurrence le ST, et un ou plusieurs expandeurs (pour la reproduction des sons). Les senseurs qui recouvrent la surface parfaitement plane de la Hotz-Box permettent de reproduire tous les effets sonores imaginables. Le son dépendra du geste que vous allez effectuer puisque cette surface plane vous autorise à peu près tout: frappe, tapotement, glissade, etc. Mais la révolution du *Hotz Translator* n'est pas là!



Hotz Translator

Cet instrument ne sait absolument pas jouer de fausses notes, même s'il est mené par le plus débutant des néophytes ou un bébé de six mois! Quoique vous fassiez, cela semblera toujours mélodique (mais pas forcément mélodieux!). Cet instrument est fabriqué en petite quantité par **Atari**. Son prix (env. 30 000F) en fait un outil hyper professionnel (n'oubliez pas qu'il faut rajouter le prix des expandeurs et du ST). **Atari** envisage cependant la fabrication d'une version plus réduite, moins complexe à mettre en oeuvre et accessible au grand public! Perfectionniste et novateur, l'esprit allemand imprègne sans nul doute l'informatique européenne en général et **Atari** en particulier. Une fois de plus, le dynamisme des Allemands aura fait sensation! Nous vous invitons à vérifier par vous même celui des éditeurs français, lors du **Forum Atari** qui se tiendra du 18 au 21 octobre 1990. Un évènement à ne pas rater!

La Rédaction



La Direction d'Atari Corp. au complet.

Partez du bon pied...

Mallette Bureautique et Communication

3 logiciels de haut niveau pour maîtriser votre bureautique.

Atari France vous offre 3 réalisations de haut niveau choisis dans une même perspective : le parti pris de la simplicité et de la convivialité les rend facilement accessibles à tout utilisateur, même débutant.

Si vous avez une certaine idée de ce que la micro-informatique est en mesure de vous apporter en matière de bureautique, vous serez comblé par la puissance et la grande richesse fonctionnelle de ces 3 logiciels exceptionnels.

Rassemblés dans une élégante mallette, LDW Power (le tableur graphique), Adimens (la base de données relationnelle graphique) et Emulcom 3 (l'émulation minitel et la communication entre ordinateurs) constituent le nécessaire indispensable pour maîtriser votre bureautique quotidienne.

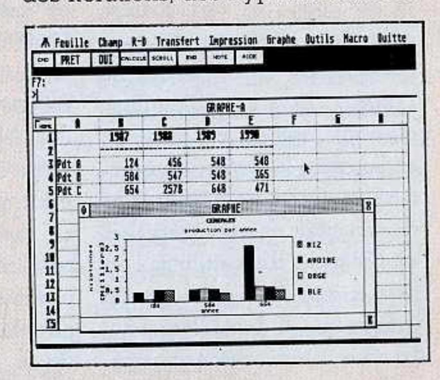
1 450 F HT
1 719,70 F TTC

LDW POWER

Le Tableur Graphique

Le Tableur professionnel sur Atari ST.

Compatible : le transfert de fichiers Lotus 1-2-3 entre le monde PC et le monde Atari est transparent pour l'utilisateur. **Puissant :** avec 300 commandes, 80 fonctions, 18 formats, des consolidations, des macro-commandes (par auto-enregistrement), des itérations, des hypothèses et de



confortables feuilles de calcul (256 colonnes × 8192 lignes), LDW sait répondre à tous vos besoins !

Convivial : son interface graphique (menus déroulants et souris) rendra votre travail simple et agréable. Rapide, dans ses affichages et ses calculs, il vous rendra plus productif.

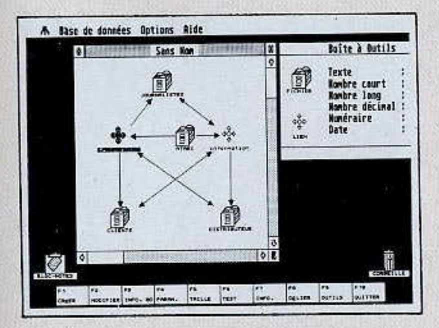
Complet : le grapheur, la base de données et la fonction "attacher une note à chaque cellule", intégrés dans le logiciel, séduiront les utilisateurs les plus exigeants.

ADIMENS ST

La Base de Données Relationnelle

Toute la **puissance** d'une gestion de base de données relationnelle enfin à la portée de tous, très intuitive

grâce à une interface graphique bien conçue, elle génère et exploite ses bases "à la souris", sans langage ni programmation. Véritable SGBD pro-

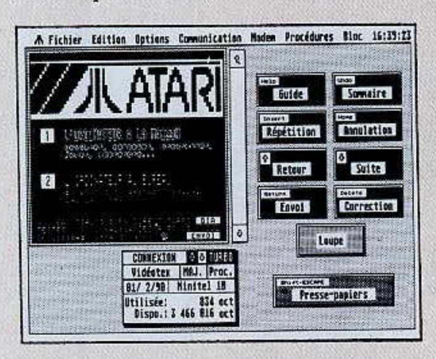


fessionnel, les bases de données importantes (jusqu'à 16 mégas de données) sont gérées confortablement et en toute sécurité (sauvegarde automatique). **Ouverte,** Adimens saura réaliser vos étiquettes, vos publipostages (même multifichiers) et tout type d'état à partir de votre traitement de textes préféré.

EMULCOM 3

La Communication et l'Emulation Minitel

Le plus complet des logiciels de communication et d'émulation minitel sur ST. **Emulation minitel :** fourni avec un câble de connexion minitel-ST, Emulcom 3 transforme votre ST en un **minitel intelligent et économique**. Il vous donne accès au téléchargement et aux banques de données informatiques (ASCII). La récupération de fichers d'adresses à partir de l'annuaire électronique est automatique et entièrement paramétrable (vers votre base de données par exemple). Les connexions peuvent être automatisées par un mode procédure très simple (auto-enregistrement) ou très complet (programmation pluri-conditionnelle). **Communication entre ordinateurs :** par l'intermédiaire d'une liaison série, du câble et du minitel ou d'un modem, il fait dialoguer deux ordinateurs ou opère tous vos transferts de fichiers (nombreux protocoles, modes d'émula-



tions et de fonctions de paramétrage disponibles). Quelles que soient vos connaissances en télématique, vous saurez facilement tirer parti d'**Emulcom 3**, et ajouter la dimension "communication" à votre bureautique.



Le point de vue d'un utilisateur

Monsieur Emmanuel Attonaty s'occupe à Metz de gestion immobilière.

«Voilà plus d'un an que j'utilise la base de données ***Adimens*** et ***Aditalk*** son langage de programmation. Avant d'acheter Adimens, j'ai, bien entendu, essayé d'autres produits. Ils se sont révélés plus lourds à manier et, facteur important puisque je l'ai acheté au départ pour un emploi personnel, leur *prix* était nettement supérieur. Professionnellement, il m'arrive de manier journellement plusieurs bases de données aussi j'apprécie particulièrement la *rapidité de mise en place d'une base nouvelle* grâce à Adimens. De plus c'est un logiciel très *plaisant* à utiliser, très *agréable* à consulter et très *facile* à modifier. Les masques, par exemple, sont extrêmement simples à changer. Ainsi, lors des tempêtes des mois derniers, j'avais à traiter rapidement une cinquantaine de sinistres et il m'a fallu mettre en place un fichier d'assureurs, un fichier de propriétaires, un fichier d'immeubles et préparer quelques lettres-types à envoyer.
En très peu de temps, sans consulter le manuel et l'écrivant directement à l'écran, j'ai pu dresser la structure dont j'avais besoin. En cherchant bien, j'aurais peut-être quelques reproches mineurs à faire en ce qui concerne Aditalk, ainsi que sur le driver de certaines imprimantes, mais il faut dire aussi que ma version est ancienne. Alors, globalement je suis un utilisateur satisfait!»



Système MEGAPAGE ST

MEGAPAGE ST

La mallette Bureautique et Communication est le complément idéal des systèmes MEGAPAGE ST, la solution de mise en page pour imprimante matricielle intégrant le texte et l'image.

ATARI

79, avenue Louis Roche
92238 GENNEVILLIERS Cedex
Service information :
(1) 47.33.77.14 ou 36.15 ATARI

GALERIE GRAPHIQUE

Le monde du ST ne manque pas d'artistes graphiques talentueux, cette rubrique en est la preuve vivante.



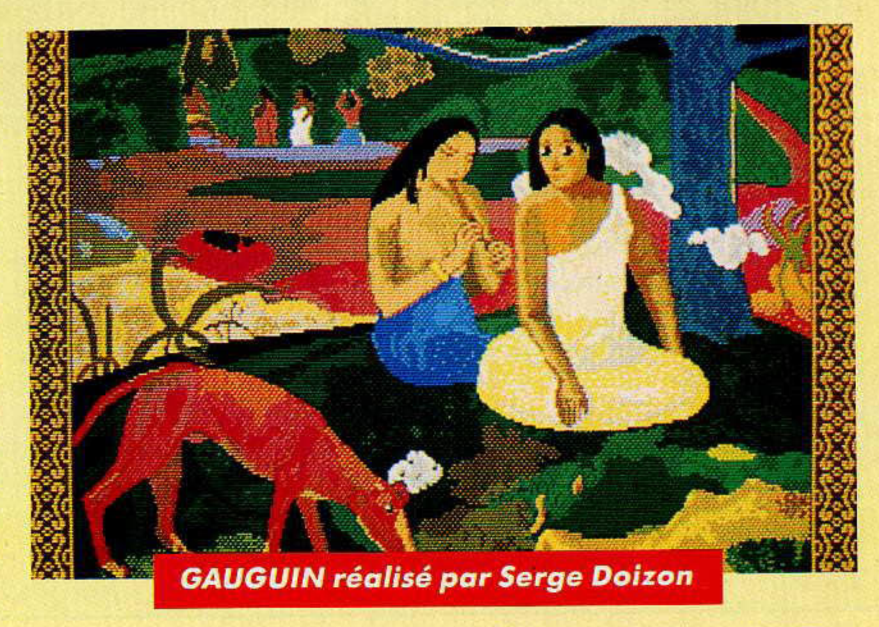
ST MICHEL réalisé par Serge Doizon

La galerie s'explique

Atari Magazine publie tous les mois une sélection des plus belles créations graphiques sur ST qui lui sont envoyées. Un vote parmi la rédaction désigne la meilleure image du mois. Son auteur, aura le plaisir de voir son œuvre publiée dans le magazine et recevra dix logiciels du domaine public choisis sur le catalogue du **3615 ATARI**.

De plus, le service graphique du **3615 ATARI** code **GAG** propose sur minitel une exposition permanente des plus beaux dessins envoyés pour la galerie graphique, transformés en images minitel par nos soins. Notez que, vu la résolution du minitel, seule une partie de l'œuvre originale sera visible sur celui-ci. Les images couleur sont converties en noir et blanc.

Si l'une des images vous séduit, notez son nom pour télécharger l'original au format *Degas* compressé dans le dossier **GALERIE** (contenu dans **GRAPHISME**) de la rubrique téléchargement du serveur. Le transfert fonctionne exactement de la



GAUGUIN réalisé par Serge Doizon



OISEAUX réalisé par Eric Pommereuil



Rappel

N'oubliez pas les possibilitées d'animation offertes par le cyclage des couleurs. Cette fonction, bien employée, donne souvent des effets spectaculaires à peu de frais (voir image PIECE1.PC1). Pour visualiser ce type d'effets, utilisez un «slide show» comme SHOWPICZ si vous ne disposez pas du programme *Degas*.



DUNE réalisé par Eric Pommereuil

manière habituelle à l'aide du programme *Transity*.

Comment participer?

Envoyez-nous, vos créations graphiques sur disquette 3 pouces 1/2, format Simple Face 360 Ko, avec vos coordonnées et le nom du programme de dessin utilisé sur l'étiquette à l'adresse suivante:

ARTIPRESSE
Galerie Graphique
79, avenue Louis Roche
92 230 Gennevilliers

Envoyez également une attestation signée nous autorisant à diffuser et à mettre vos dessins en téléchargement.
Si vous ne désirez pas envoyer vos œuvre par la poste, vous pouvez également nous télécharger vos images avec *Transity* par notre service **ATARITEL** accessible à partir du **3614 ATARINFO**. Laissez-nous vos coordonnées et les informations nécessaires (nom du programme de dessin...) sur la page conçue à cet effet.Les images seront obligatoirement au format *Degas* ou *Degas* compressé, utilisez *Tiny* (vous pouvez le trouver en téléchargement sur le **3615 ATARI**) ou n'importe quel autre utilitaire de conversion de format si votre programme de dessin ne sait pas sauvegarder dans ce format d'image. Les dessins dans les trois résolutions (basse, moyenne résolution, haute résolution monochrome) sont acceptés.
Gabriel Lopez

PAYSAGE4 réalisé par Daphné Doan (11 ans)



LOWN réalisé par Michel Haeck

Le Gagnant

Le dessin gagnant choisi par la rédaction d'**Atari Magazine est:** *ST-MICHEL* de *M. Serge Doizon* qui représente de manière réaliste le monument très connu situé en Bretagne.

Les commandes de la galerie télématique du 3615 ATARI

Accès au service: tapez GAG (GAlerie Graphique) au menu principal du serveur.
Visualiser une image: saisie du numéro de dessin choisi.
Déplacement d'image en image: touches [SUITE] et [RETOUR].
Quitter l'exposition: touche [SOMMAIRE].

TITRES	LOGICIELS
ST MICHEL	*Degas Elite*
GAUGUIN	*Degas Elite*
OISEAUX	*Degas Elite*
CLOWN	*Degas Elite*
DUNE	*Degas Elite*
PAYSAGE4	non communiqué

IMAGES DE SCENE

Un ordinateur en concert



Un collaborateur insolite, présent au plus grand concert spectacle de ce siècle, nous raconte: «le samedi 14 juillet 1990, il y avait 2,3 millions de spectateurs pour le Mega-concert de Jean Michel Jarre à la Défense».

«Me voilà enfin prêt à quitter Tai Pei (Taïwan). Depuis que j'attends mes poumons définitifs en français, il me tarde d'arriver sur le vieux continent. Il paraît que demain je dois prendre l'avion pour arriver au plus vite en France. Moi qui ne supporte pas le bateau, quelle veine! Mais je suis loin de me douter de ce qui va m'arriver. Heureusement je ne suis pas seul, 9 frères m'accompagnent pour ce périple de 15 000 kilomètres. Derniers préparatifs avant le départ, je m'inscris pour un parcours de santé complet. Flexion, extension: les poumons passent le test... et c'est le grand départ...

Quelle chaleur ce samedi 14 juillet 1990 lorsque mes frères et moi, faisons notre entrée sur l'esplanade de La Défense. D'un coté j'aperçois «La Grande Arche» et de l'autre cette foule qui s'étire à l'infini. La scène est immense avec sa structure métallique pyramidale. Sur chaque montant, de nombreux projecteurs éclairent celle-ci: la pyramide rose avec ses montants verts, c'est sympa. De droite à gauche, les musiciens sont à leurs postes de commande. Au centre, trône le dernier né de la société Lag, un grand clavier de commande circulaire.

Ah, c'est vraiment intenable cette chaleur, et puis quelle idée de nous installer près d'un bassin: ça va encore attirer les moustiques. Ce n'est pas que je crains les piqûres, mais plutôt cet horrible fumigène qui arrive tout droit de chez Grésil, désinfecteur bien connu de nos amis les lapins. Mais, heureusement, on s'occupe de nous: grand nettoyage, vérification des circuits, installation des sondes MIDI et des perfusions SMPTE qui nous permettrons de piloter synthés et expandeurs.

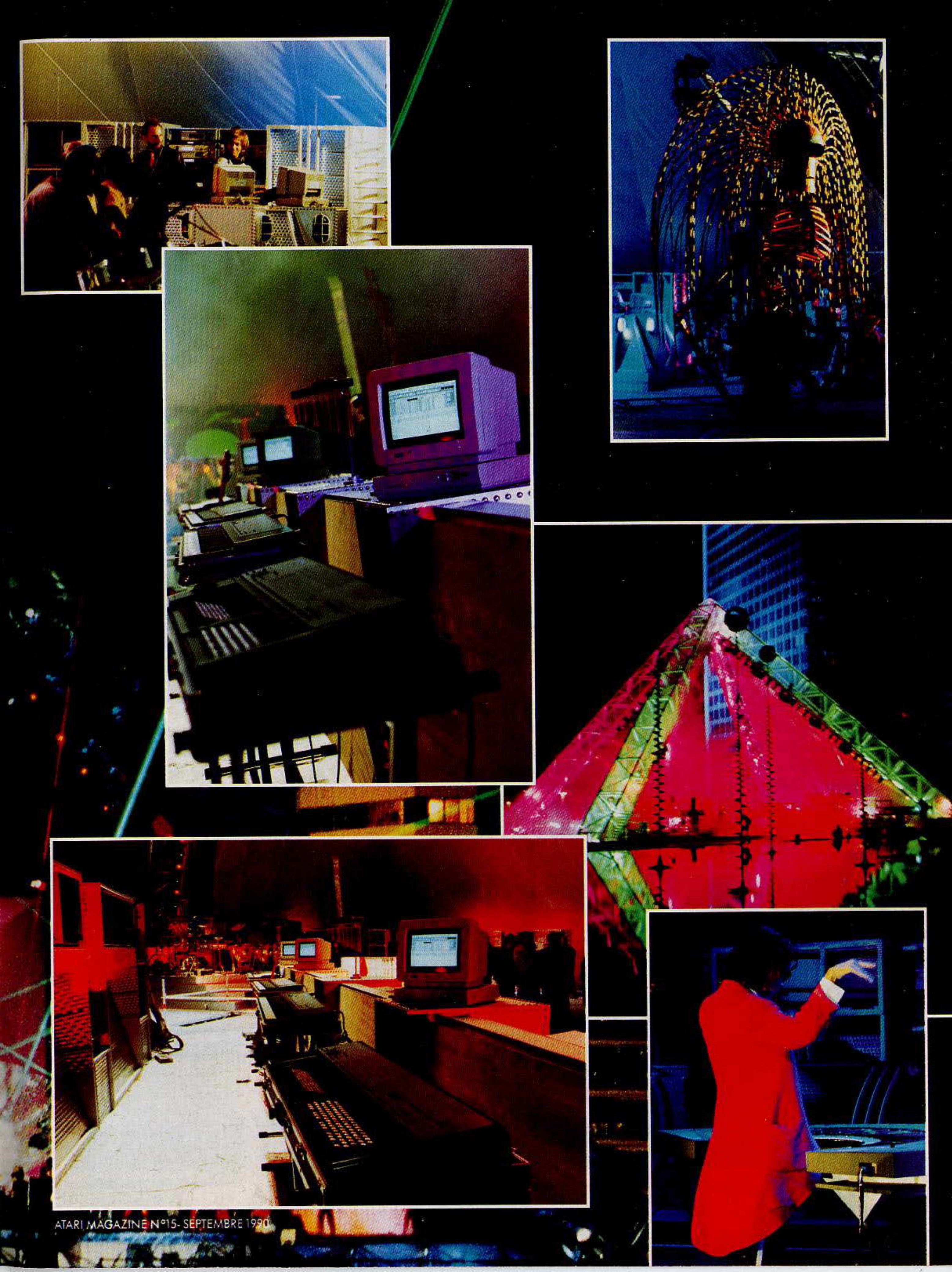
Sur scène et en coulisse, tous les figurants se préparent. Les poupées géantes sont prêtes, l'orchestre classique arabe s'accorde, les choristes vêtus de blanc attendent le premier morceau la gorge nouée par le trac. Michel Geiss glisse furtivement quelques doigts sur son clavier, histoire de vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble. Cet afflux soudain d'émotions MIDI me sort de ma torpeur. J'envoie un signal à mes frères, nous sommes prêts...

Derrière nous, les renégats d'Amoco s'installent, avec leurs couleurs vives et leurs «steel-drums». Soudain Jean Michel apparaît vêtu de son ample veste rouge. Il met ses lunettes.

9, 8, 7... Les numéros géants s'affichent sur les tours, rythmés par la foule. J'envoie la «sauce» aux expandeurs, et les premières notes s'élèvent dans l'atmosphère survoltée du parvis. C'est parti pour 2 heures de concert riche en sonorités et en couleurs.»

Le Mega ST n°4004376

PS: Je vous donne rendez-vous le 16 septembre devant votre petit écran sur Antenne 2, ou vous pourrez enfin nous admirer dans l'ambiance enivrante de la Calypso sur fond de verre et béton.



ST MUSIC

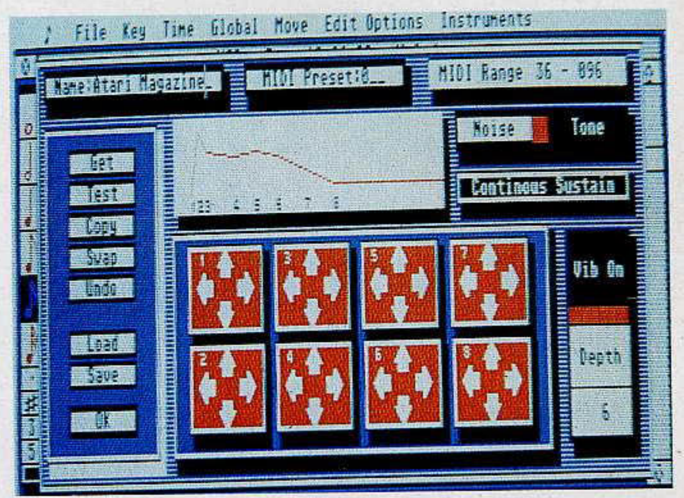
Quand l'ordinateur joue les synthés

Le ST est essentiellement prisé des musiciens pour ses prises MIDI. Pourtant il est aussi possible de vivre des expériences musicales amusantes avec le processeur interne.

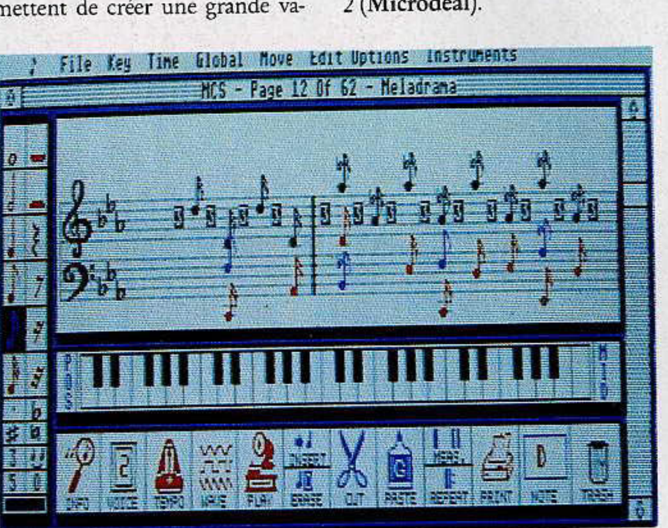
Est-il possible de faire de la musique sans synthé? Les plaisirs mélodiques ne sont-ils donc réservés qu'à cette catégorie d'utilisateurs suffisamment fortunée pour s'équiper d'un puissant matériel MIDI? Le ST et plus encore le STE possèdent des capacités sonores, parfois mal exploitées, mais bien réelles. C'est ce que nous vous proposons de découvrir.

Les processeurs des ST & STE

Les ST sont équipés d'un processeur sonore, le YM2149 de Yamaha. Ce processeur sonore possède trois voix afin de produire trois notes simultanément. De nombreux paramètres permettent de créer une grande variété de sons et de bruits. Ces capacités sonores peuvent être exploitées soit par programmation soit à l'aide de logiciels spéciaux. Si ce processeur est assez décrié, c'est parce-qu'il a aujourd'hui un certain âge. C'est une des raisons qui a conduit **Atari** à lui adjoindre, sur les STE, un processeur sonore plus puissant, travaillant en stéréo et utilisant des échantillons sonores. Cette méthode plus coûteuse en mémoire, permet cependant de reproduire avec une grande fidèlité sonore n'importe quel son. Ce processeur est encore peu exploité par les programmeurs, mais cette situation devrait changer d'ici la fin de l'année avec l'arrivée de logiciels comme *HMS2* (**Esat**) ou *Quartet 2* (**Microdeal**).



Création d'un son à la souris avec MCS



Music Construction Set

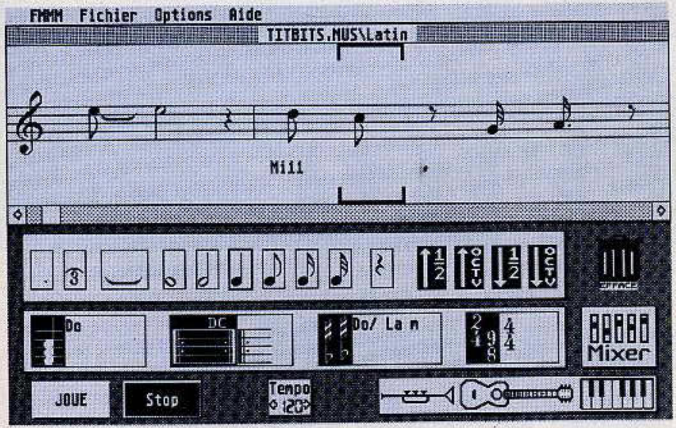
Exploration Sonore

Diverses solutions pour exploiter les ressources sonores du ST, sont proposées aux amateurs. On distingue: les logiciels exploitant le processeur Yamaha, les logiciels faisant appel à des cartouches externes pour la reproduction du son et les soundtrackers basés sur des échantillons sonores.

Music Studio (d'**Activision**) et *Music Construction Set* (d'**Electronic Arts**) sont les deux plus célèbres exemples de programmes tirant profit du YM2149. Ces logiciels permettent à l'aide de la souris d'afficher les notes sur une partition et de faire rejouer le morceau à l'ordinateur. On choisit un instrument, puis un type de note (croche, noire, blanche, etc.) que l'ont positionne sur la partition. A un instant donné, il est possible de jouer simultanément trois notes provenant, soit du même instrument, soit d'instruments dif-



La cartouche FM Mélodie Maker



Une partition monodique sous FM.M.M.

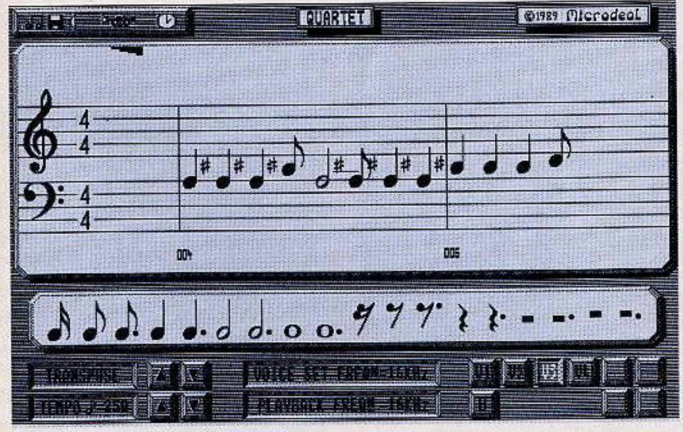
férents. Si vous possédez un petit synthé équipé de prises Midi, il est possible d'enregistrer une quatrième voix qui sera rejouée par le synthé. Dans ce cas, le synthé peut aussi remplacer la souris: lors de la création du morceau, le logiciel enregistre alors les notes en provenance du clavier.

Ces logiciels sont fournis avec des instruments pré-créés, mais un petit utilitaire vous permet d'en définir d'autres. La création des sons se fait à la souris en modifiant certains des paramètres du processeur YM2149. La forme de l'onde sonore est affichée graphiquement, et il est possible, à tout moment, d'écouter le son défini. Les mélodies peuvent être exploitées dans vos propres programmes en GFA à l'aide de routines fournies d'origine. Pour les amateurs de programmation, signalons que le *STOS Basic* est vendu avec un petit utilitaire reprenant exactement le même principe de fonctionnement (souris et partition). Les musiques peuvent ensuite être rejouées en «tâche de fond» sous vos programmes STOS.

Music Studio et *Music Construction Set*, coûtent moins de 300 francs et constituent les solutions les plus économiques pour découvrir la musique sur ST.

Extensions musicales

Certains éditeurs ont préféré rajouter au ST un processeur sonore supplémentaire plus performant que le Yamaha d'origine. Ces extensions se présentent sous forme de cartouche. Le logiciel est plus complexe que ceux précédemment cités, mais l'investissement financier plus lourd; toutefois la qualité sonore est indéniablement supérieure. L'inconvénient majeur de ces cartouches, résident dans leur incapacité à sortir les sons via le



La saisie sur partition de Quartet.

```
Desktop  Chanson  Patterns  Instrument  Voie  Bloc  Système
                   Instruments                                   Chanson,Tempo:  6
 2   :FUNBASS.AMG  0     0     0     64  0  ?      0   : 0   x 1
 3   :SHAMUS.AMG   0     0     0     64  0  ?      1   : 0   x 1
 4   :STRINGS1.AMG 0     0     0     64  0  ?      2   : 3   x 2
◇5   :HEAVYSNA.AMG 0     0     0     64  0  ?     ◇3   : 4   x 1
 6   :HEAVYBAS.AMG 0     0     0     64  0  ?      4   : 5   x 1
 7   :UMPF.AMG     0     0     0     64  0  ?      5   : 1   x 1

          Pattern:     6/   26    64 entrée(s) | Tempo:  6
  0  ◇  3 ~ DO# 3       0 ~ N          6 ~ LA  3       2 ~ DO# 2
  1     0 ~ N           0 ~ N          0 ~ N           0 ~ N
  2     0 ~ N           9 ~ LA  3      6 ~ LA  3       2 ~ DO# 3
  3     0 ~ N           9 ~ LA  3      0 ~ N           0 ~ N
  4     3 ~ MI  3       0 ~ N          5 ~ LA  3       2 ~ DO# 2
  5     0 ~ N           0 ~ N          0 ~ N           0 ~ N
  6     0 ~ N           9 ~ LA  3      6 ~ LA  3       2 ~ DO# 3
  7     3 ~ DO# 3       9 ~ LA  3      6 ~ LA  3       0 ~ N
  8     0 ~ N           0 ~ N          0 ~ N           2 ~ DO# 2
  9     3 ~ DO# 3       0 ~ N          6 ~ LA  3       0 ~ N
 10     3 ~ FA  3       9 ~ LA  3      6 ~ LA  3       2 ~ DO# 3
 11     0 ~ N           9 ~ LA  3      0 ~ N           0 ~ N

                  \CHANSON.CHS\MIX88.CHS
```

La représentation textuelle de la partition sur D.S.T.

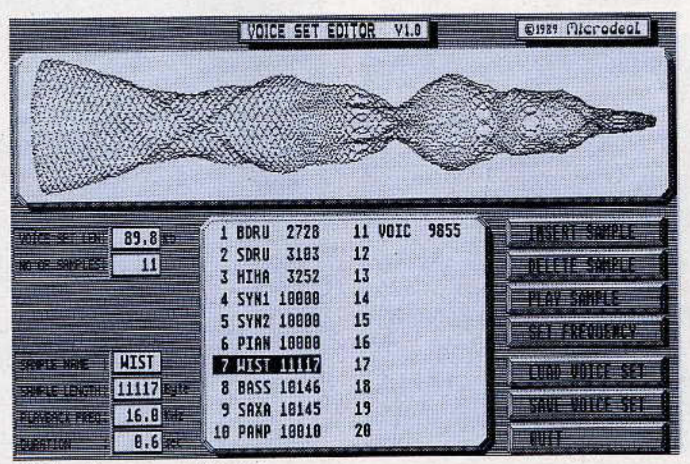
moniteur. Il faut obligatoirement les raccorder à une chaîne HIFI (ou éventuellement un casque) pour pouvoir entendre les morceaux de musique. Il ne faut pas perdre de vue que c'est la cartouche qui produit le son et non le ST.

FM Melody Maker d'**Upgrade Editions** apporte à votre ST, 78 instruments (à vent, des cordes, des percussions, des orgues, des pianos, etc.) et 9 voix sonores en stéréo. La cartouche possède deux sortie RCA pour la connexion à une chaîne HIFI. Le logiciel permet la composition d'une mélodie monodique (une seule note à la fois); il suffit ensuite de lui rajouter les accords et accompagnements sélectionnés parmi l'éventail de choix proposé par *FM.M.M.* La création de la mélodie se fait à la souris comme sous *Music Studio*; mais on peut aussi enregistrer la mélodie directement depuis un synthé MIDI. Si vous possédez un tel appareil il vous sera même possible d'associer chaque voix à un canal Midi; quand *FM Melody Maker* jouera le morceau musical, les sons proviendront à la fois de votre synthé et de la cartouche. Inversement, vous pouvez jouer sur votre synthé, la cartouche se comportant alors comme un expandeur.

Upgrade annonce qu'une nouvelle version du logiciel sera disponible début octobre. Plus puissante, mais probablement plus complexe, cette version se rapprochera plus d'un séquenceur multipiste grand public, que du simple utilitaire de création monodique. A la fois ludique et didactique, *FM Melody Maker* est un produit original, idéal pour s'initier à la musique (Prix: environ 700 F).

Music Master d'**Ubi Soft** ne sortira qu'en octobre. Il exploite la cartouche sonore du jeu d'aventure *BAT.* Le logiciel sera vendu avec ou sans la cartouche pour éviter un double emploi. Il permet la création de musique sur seize voix. *Music Master* utilise des sons digitalisés; si vous n'avez pas de digitaliseurs sonores, la disquette contient une cinquantaine d'instruments digitalisés prêt à l'emploi. Tous les sons peuvent être travaillés à l'aide de plusieurs outils (filtres, reverb, échos, vibrato, etc.). Il est même possible de «dessiner» un son à la souris. L'entrée des notes se fait voix par voix en notation américaine ou française. Contrairement aux logiciels précédents, cette méthode ne permet pas la saisie graphique de la mélodie sur une partition; elle s'avère moins pédagogique et ne favorise pas l'improvisation. Pour compenser ce manque, le programme peut transformer le clavier de votre ST, en synthé: à chaque touche du clavier ST correspond une touche du clavier MIDI. C'est un peu déroutant au départ, mais on s'adapte facilement à cette méthode. Si vous possédez un clavier MIDI vous pouvez enregistrer la mélodie en jouant directement sur votre synthé.

Music Master ne fonctionne qu'en couleur, mais possède une interface très conviviale (toutes les opérations se commandant à la souris). A la fois utilitaire et jeu musical, *Music Master* vous ouvre des horizons musicaux jusqu'ici inconnus sur ST.



Edition d'un son sous Quartet

Les Soundtrackers

Dernière catégorie: les «Soundtrackers». Leur principe de fonctionnement est simple. Les sons ne sont pas générés par le processeur Yamaha, mais par l'ensemble du ST à partir d'échantillons sonores. Ils permettent de reproduire vos mélodies sur 4 voix (4 sons en même temps). Les soundtrackers sont fournis avec toute une bibliothèque de sons, mais si vous voulez rajouter des instruments il vous faudra acquérir un digitaliseur sonore (les trois plus connus sont *ST Replay*, *STOS Maestro Plus*, *Sound Master*).

Les avantages de ces systèmes par rapport aux deux précédents sont multiples: le son est plus réaliste que sur les logiciels comme *Music Studio* et il est reproduit sur le moniteur du ST (contrairement aux cartouches); ils sont d'un prix accessibles à tous; leurs inconvénients reste donc leur grande consommation de mémoire et de temps machine.

Il existe actuellement sur le marché français deux soundtrackers pour ST: *Quartet* et *Digital Sound Teaser.* Mais d'autres devraient arriver dans les semaines à venir.

Sous *Quartet*, la saisie des notes s'effectue pour chaque voix, avec l'aide de la souris, en amenant les notes sur la partition. Un clavier Midi peut éventuellement être utilisé.

Il n'en est pas de même sous *DST* où les notes doivent être entrées en notation française. La mélodie est décomposée en séquences de notes (patterns) que l'on peut retrouver plusieurs fois dans le morceau. Il suffit ensuite d'indiquer l'ordre dans lequel vont s'enchaîner les patterns, pour obtenir un morceau complet.

Alexis Valley

MONTREZ VOTRE TALENT

*Mettez en valeur les possibilités de l'ATARI 520 STE dans une animation complète (graphisme et son) et gagnez le top du STE : le 1040 STE**





Règlement

1. Votre animation - graphique et sonore - doit pouvoir fonctionner sur un 520 STE standard.
2. Vous devez fournir votre œuvre sur une disquette.
3. La disquette, accompagnée obligatoirement du bulletin de participation ci-dessous (ou de sa photocopie), doit être expédiée au plus tard le 10 novembre 1990 (le cachet de la poste faisant foi).
4. Un jury choisira l'œuvre gagnante. Son auteur recevra en cadeau un **ATARI 1040 STE***.
Les décisions du jury sont sans appel.

BULLETIN DE PARTICIPATION

à retourner avec la disquette à:
Atari Magazine, Concours STE, 79 av. Louis Roche, 92230 Gennevilliers.
Je soussigné participe au concours «*Création et Animation*» sur ATARI 520 STE organisé par Atari Magazine.
En contrepartie de ma participation au concours, dont le prix unique est un ***ATARI 1040 STE****, je cède à la société ARTIPRESSE, à titre exclusif, à titre exclusif, tous mes droits de propriété littéraire et artistique sur l'œuvre originale dont je suis l'auteur contenue sur la disquette ci-jointe.
J'accepte sans réserve le règlement de ce concours tel qu'il figure dans Atari Magazine n°15, page 83.

Date d'envoi: |_|_|_|_|_|_|

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ADRESSE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|

signature obligatoire

pour les mineurs de 18 ans, signature obligatoire des parents

* ATARI 1040 STE standard, sans moniteur

COMMENT S'EQUIPER
Bien débuter en MIDI

Vous rêvez de devenir le Jean Michel Jarre de cette décénie? Votre ST peut certainement vous y aider. Encore faut-il pour cela, posséder le bon instrument...

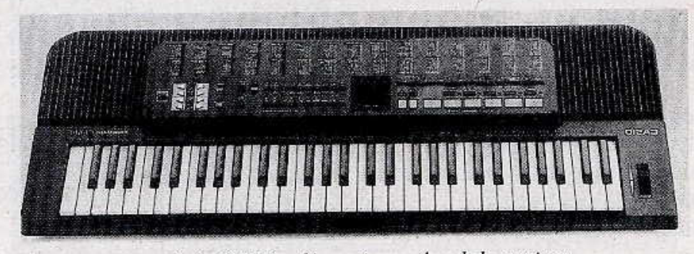
Les années 80 ont vu se développer le marché de la Musique Assistée par Ordinateur (MAO). Un marché en pleine évolution dû aux applications de l'informatique musicale toujours plus nombreuses.
Plusieurs facteurs importants ont rendu ces applications possibles.
Tout d'abord, l'expansion de l'informatique individuelle grâce au développement des micros de plus en plus perfectionnés. Parallèlement les prix deviennent de plus en plus accessibles.
D'autre part, le développement de l'électronique des années 80 s'est aussi répercuté dans la création d'instruments de musique, basés sur la synthèse sonore numérique; et enfin, grâce à l'apparition en 1983 d'un langage de communication universelle dans le milieu de l'industrie musicale électronique: le langage MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Ce langage permet d'échanger des données entre différents appareils munis d'une prise MIDI comme un synthétiseur et un ST par exemple.

MAO

A la base, la Musique Assistée par Ordinateur suivait une configuration bien établie. Un synthétiseur prenait en charge la création des différents sons, et l'ordinateur les enregistrait par l'intermédiaire d'un séquenceur, ce dernier jouant le rôle de magnétophone. Il n'enregistre pas le son, mais les notes (codées selon la norme MIDI).
Le champs d'application de l'informatique musicale s'est aujourd'hui étendu dans des domaines très différents. Ainsi, les logiciels permettant d'enregistrer (séquenceur) ont été très nettement améliorés et sont devenus de véritables studios multipistes. Une autre extension permet d'éditer en partitions ce que l'on vient de jouer. D'autres logiciels permettent de créer des sons pour un synthétiseur et/ou d'en sauvegarder un nombre très important en mémoire, ceux-ci faisant office de banque de données.

Le synthétiseur

Pour se lancer dans la MAO sur ST, il faut donc un logiciel adapté à ses besoins et surtout un synthétiseur. Un synthétiseur est un appareil destiné à émettre des sons. A la base, il génère un signal sonore grâce à une excitation électrique. Le signal électrique peut ensuite être traité par l'utilisateur, et ce, en temps réel. Il existe pour chaque synthé un certain nombre de paramètres permettant de modifier un son. Le nombre de paramètres dépendant principalement de la technologie du synthé et le prix, de fait, est conséquent.
Les synthétiseurs ne répondent pas tous au même principe de fonctionnement.
Le synthétiseur numérique émet des sons à partir d'ondes et d'éléments d'ondes digitalisées contenus dans sa mémoire. Ce type de son est appelé PCM (Pulse Code Modulation). Certains synthétiseurs sont considérés comme des instruments spécialisés car ils ne font qu'imiter des sonorités précises comme le piano, l'orgue ou les cuivres, etc. Mais on ne peut pas les programmer. Si on désire créer ses sons, mieux vaut un synthé universel ou programmable. L'avantage du synthé programmable réside dans la réalisation de sa propre banque de sons. Mais cette fabuleuse fonction n'est utilisée que par 30% des utilisateurs. En effet, le néophyte est assez vite rebuté par le fait de manipuler jusqu'à parfois 300 paramètres par son. N'oublions pas qu'il existe désormais des logiciels spécialement conçus pour rendre cette tâche moins récalcitrante.
D'autre part, au fur et à mesure de la carrière commerciale d'un synthétiseur une librairie de sons est constamment mise à jour par le constructeur ou des programmeurs indépendants.
On accède aux sons de cette librairie soit par le port cartouche du synthé, soit par des disquettes lues par votre ordinateur. Les sons contenus sur la disquette pourront ensuite être envoyés au synthé par l'intermédiaire de la prise MIDI.



Le tout nouveau Casio CT670 a découvrir au salon de la musique.

Les échantillonneurs

Depuis environ 5 ans, un nouveau type de synthétiseur a vu le jour sur le marché: l'échantillonneur. Au lieu de partir d'un signal électrique, les échantillonneurs proposent des sons réels. Ces sons sont enregistrés, puis codés en langage informatique pour être sauvés dans la mémoire du synthétiseur. Evi-

demment la qualité du son est plus ou moins bonne suivant la façon dont il a été codé puis décodé. Plusieurs paramètres entrent en compte lors de l'échantillonnage. Tout d'abord la fréquence; plus elle est élevée, meilleure sera la qualité d'enregistrement, mais parallèlement le son prendra beaucoup plus de place mémoire. Hors, un échantillonneur, comme un ordinateur, possède une taille mémoire limitée. La taille mémoire des échantillonneurs les plus récents se situe autour d'1 Mo. Enfin, dernier paramètre entrant en jeu, le convertisseur; son format varie entre 8, 12, ou 16 bits et plus récemment jusqu'à 24 et 32 bits. Là encore la qualité du son est en rapport avec le format du convertisseur. L'échantillon est ensuite assigné à une note du clavier. En enfonçant la touche du clavier correspondant à la note, le son est lu à la vitesse à laquelle il a été échantillonné. Si on joue des notes plus hautes, le son sera lu plus vite, ce qui aura pour effet d'élever la tonalité de la note, le son sera plus aigu. Au contraire sur les notes plus basses l'échantillon est lu plus ou moins lentement et restitue des sons plus graves. Il est bon de savoir que le processus d'échantillonnage est très complexe et on ne le maîtrise que rarement parfaitement.

Heureusement l'échantillonneur couplé à un ordinateur permet d'éditer et de créer des sons beaucoup plus facilement.

Il existe aussi une alternative de plus en plus populaire sur le marché: le synthétiseur à table de forme d'ondes. Ce type de synthé travaille à partir d'échantillons de très bonne qualité contenus dans sa mémoire et d'ondes synthétiques, mais vous ne pouvez pas faire votre propre échantillonnage.

Des logiciels pour débuter

S'équiper d'un instrument Midi constitue la première étape dans l'élaboration de son «home studio». La deuxième consiste à acheter des logiciels adaptés à son niveau. Si vous n'avez jamais fait de solfège, n'hésitez-pas à investir dans un logiciel éducatif. L'exemple typique est *Amadeus*, un des programmes les plus connus pour l'apprentissage des bases musicales. On peut aussi citer *Clé de Sol*, de **JCD Midi Soft** ou la collection *Répétition* d'**Octet Motet**.

Enfin, il vous faudra un séquenceur, outil incontournable de l'informatique musicale. Le séquenceur enregistre ce que vous composer, puis vous le rejoue à la demande. Le séquenceur *Big Boss Plus* a été conçu pour les débutants. Sur l'écran, l'ordinateur affiche les notes sur une partition mais aussi la position des doigts sur le clavier!

Lequel acheter?

Alors quel synthé acheter? Il convient d'abord d'analyser ses besoins et surtout ses moyens. Les produits actuels ont de nombreuses caractéristiques tout à fait différentes. Il est préférable de se renseigner sur ces caractéristiques et savoir si elles vous seront utiles. En plus de la lecture des revues musicales, il est intéressant d'aller directement écouter les capacités de l'objet tant convoité dans différents magasins ou bien chez un ami qui aurait la chance de posséder cet instrument. Il ne faut alors pas hésiter à poser un grand nombre de questions. N'oubliez pas qu'il vaut mieux attendre et réfléchir, plutôt que suivre les promesses et les conseils souvent très dirigés des vendeurs. Il serait en effet dommage de repartir avec sous les bras, un produit faisant partie du stock d'invendu du magasin et ne correspondant pas exactement à ce que vous recherchiez.

Sonorités

Chaque type d'instrument électronique a son propre caractère, car les sons générés par les synthétiseurs suivent des procédés de synthèse différents. Si vous aimez les sons clairs et synthétiques mieux vaut vous tourner vers la synthèse FM propre au Yamaha avec entre autre sa série DX et TX, la synthèse par distorsion de phase de Casio et sa série CZ et la synthèse harmonique de Kawai. Si vous préférez les sons chauds des séries analogiques, les synthés Oberheim feront plus l'affaire. Enfin, si vous êtes plus attiré par les sons réalistes, dirigez-vous plutôt vers les synthés à base d'ondes échantillonnées comme les hauts de gamme de chez Korg série M et T, de chez Roland série D ou bien de chez Ensoniq.

Sachez avant tout que la qualité coûte chère. Vous ne pouvez pas souhaiter avoir un son cristallin et une souplesse d'utilisation professionnelle avec du matériel à moins de 3 000 F.

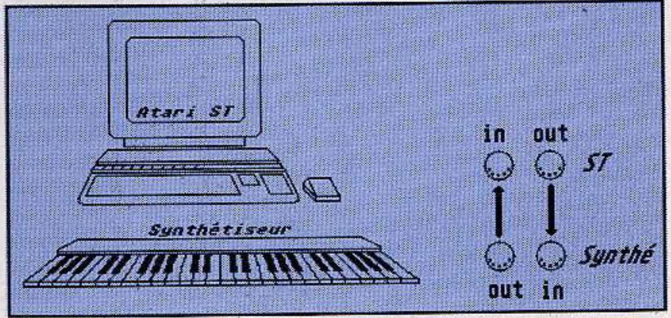
Polyphonie & Multitimbralité

Mis à part la qualité des sons, il faudra se renseigner sur la Polyphonie. C'est le nombre de notes qu'un synthé peut jouer simultanément. En général, le nombre varie de 8 à 32, et parfois plus sur de grosses machines.

L'autre caractéristique importante des synthés d'aujourd'hui est le mode polytimbral. C'est ce qui permet à un synthé de jouer des sons spécifiques simultanément. Vous pouvez ainsi par exemple jouer un son de piano dans le registre moyen du clavier, avoir un son de basse dans le registre grave et un son de saxo dans le registre aigu. Si vous branchez votre clavier à un séquenceur vous pourrez jouer un solo de tel ou tel instrument dont le son est inclus dans votre synthé, pendant que le séquenceur enverra une ligne de basse ou un accompagnement constitué de plusieurs autres sons. Mais il ne faut pas oublier dans ce cas que vous êtes limité par la polyphonie du synthétiseur.

Les claviers pour tous

Les claviers portables constituent une première étape non négligeable. Ils possèdent entre autre une boîte à rythmes et parfois, un petit séquenceur très sommaire. D'autre part, ils sont munis d'une amplification intégrée qui vous évite d'avoir à acheter des tonnes de câbles, un ampli et des enceintes. Simplement branché sur votre chaîne Hifi, les résultats sont parfois surprenants. Les mini-portables ont quant à eux, des touches de clavier de taille réduite, mais si vous n'avez jamais joué de piano auparavant, cela ne vous gênera

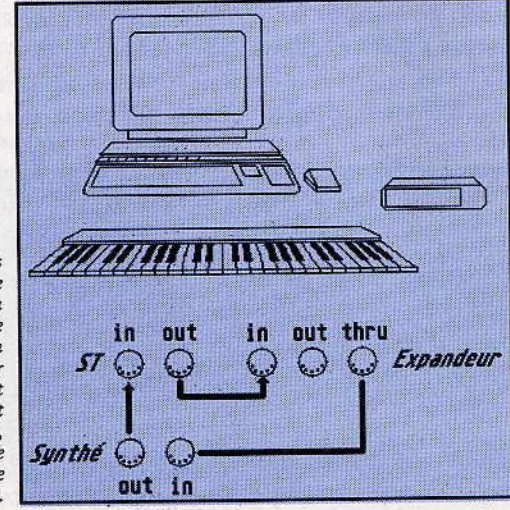


Première étape, l'achat d'un synthétiseur équipé des prises MIDI.

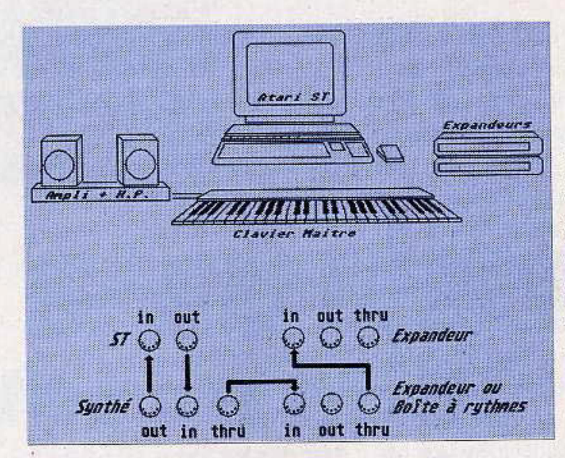
aucunement. Avec ces mini-claviers vous risquez cependant d'acquérir de mauvaises positions (habitudes) des doigts.
Bien sûr il faut absolument vérifier que ce clavier possède aussi les indispensables prises MIDI.
Yamaha semble avoir le monopole dans le domaine des portables, bien que Casio ait tendance à prendre de plus en plus de place dans ce créneau. Le Yamaha SHS 10 ne coûte par exemple que 1 300 F, mais il est vivement conseillé de viser plutôt une gamme de prix comprise entre 2 000 et 4 000 F.
Dans la gamme des mini-claviers portables nous vous conseillons les Yamaha PS580 et PS780, le Casio MT740 et le Kawai MS710.
Dans la gamme des claviers portables notre choix se porte sur le Yamaha PSR37, PSR47, YS100, YS200 et B200, le Casio CT640, les Kawai PH50, W40, W50 et les gamme AX et KN de Technics.

Un peu plus pro

Ces synthés ont plutôt une vocation de première étape pour les néophytes mais ne sont que très rarement évolutifs. Vous pourrez les trouver plus limités et plus difficiles à utiliser en tant que centre d'un système semi-pro plus vaste. Surtout si vous comptez élargir votre horizon musical à plus longue échéance. La première gamme de prix des synthés réellement intéressants se situe entre 5 000 et 10 000 F. Il faut compter environ 2 000 F de moins pour les versions sans clavier de ces synthés plus communément appelés expandeurs. Les expandeurs peuvent être pilotés à partir d'un appareil externe muni de prises MIDI (ordinateur ou autre synthé à clavier). Ces appareils constituent une solution économique et performante pour compenser les limites de votre premier synthé. Autrement dit, lorsque vous éprouverez le besoin d'en faire plus, vous aurez plutôt intérêt à acheter un expandeur qu'à changer votre synthé. D'où la nécessité de ne pas viser trop bas pour son premier achat.
Le choix est très vaste dans ce domaine. Alors attachez-vous plutôt à vos goûts personnels pour choisir l'instrument de vos rêves. D'autant que vous pouvez toujours faire évoluer votre synthé en rajoutant des expandeurs afin d'avoir d'autres sons à votre disposition. Parmi la grande gamme de synthés disponibles vous pourrez choisir parmi les Yamaha DX 7 et DS55, les Roland D5, D10, E10 et E20, la gamme K de Kawai et la gamme VZ de Casio, etc.



Pour étendre les capacités de votre configuration, la solution consiste à l'enrichir d'un expandeur suffisamment performant (multi timbral, possibilité de créer ses propre son, etc.).



Dernière étape: remplacez votre synthé portable par un clavier maître professionnel et complétez votre home studio par des boîtes à rythmes, des processeurs d'effet, etc.

Vraiment pro

Le palier suivant regroupe les synthés dont les prix varient entre 10 000 F et 30 000 F. (Au-delà de cette somme vous tombez sur du gros matériel professionnel comme le Synclavier à 1,5 MF ou les Fairlight (dont les prix varient entre 1,5 et 3 MF). Mais restons plus modeste. Là, vous pouvez vous attendre à bien plus de caractéristiques et surtout à de fabuleux sons. Beaucoup de professionnels ont inévitablement recours un jour à cette série de synthés. Vous avez obligatoirement entendu le son de l'un d'eux à la radio ou sur des disques. A partir de cette gamme vous avez droit à des claviers sensitifs qui répondent à la force du toucher et à tout un tas de paramètres rendant le jeu sur le clavier beaucoup plus fin et intéressant. Ils se voient aussi équipés de processeurs d'effets comme l'écho, l'effet tournant, ou le trémolo pour ne citer que les plus simples. Les effets sont devenus pratiquement indispensables pour donner de la vie à un son. En l'absence de ceux-ci inclus dans votre synthé il faudra prévoir l'achat d'effets externes. Ils vous donneront un plein usage de votre instrument.
On peut noter dans ce domaine le DX 7II Yamaha, le Kurzweil K1000, les Roland U-20 et D70, l'Akai S1000KB, les Ensoniq EPS et VFX, la gamme Casio FZ, la gamme K de Kawai, ou l'OBK8 d'Oberheim, etc.

Workstation

Certains de ces synthés sont considérés comme des Workstations. La workstation appartient à une nouvelle génération de machines, qui combinent tous les éléments d'un système sonore complet: outre le synthétiseur lui- même, la workstation inclut un séquenceur, une boîte à rythmes et un grand nombre d'effets. Les workstations sont proposées à des prix largement inférieurs à un ensemble modulaire comprenant le même équipement mais avec des appareils distincts.
Dans cette catégorie en pleine expansion, on trouve le D20, D50 et le W30 de Roland, le V50 et SY77 de Yamaha, le SQ1 et le VFXSD Ensoniq, l'EMAX de chez Emu, le M1 et la gamme T de Korg, etc.
Comme vous pouvez le constater beaucoup de matériels intéressants se trouvent disponibles sur le marché. Lors de l'achat d'un synthé vous serez seul juge. Alors fiez-vous à votre goût et à vos besoins.
Voici en résumé une liste des critères à retenir lors de votre choix: la qualité des sons, la polyphonie, la polytimbralité, le toucher du clavier, les effets incorporés, la marque et bien sûr le prix!
Orou Mama ■

3, RUE ÉDOUARD JACQUES
75014 PARIS
M°GAITÉ
TÉL : 43 27 19 77



LUNDI DE 14 H À 19 H 30
MARDI AU SAMEDI
DE 10 H 30 À 19 H 30
SANS INTERRUPTION

C-LAB
LOGICIELS ET HARDWARE

NOTATOR SL	3990 F
CREATOR SL	2490 F
X-ALYSER	1590 F
EXPLORER 32	990 F
EXPLORER M1	990 F
EXPLORER 1000	990 F
EXPORT	990 F
HUMAN-TOUCH	1350 F
COMBINER	1790 F
UNITOR	3490 F
UNITOR+NOTATOR	7390 F
UNITOR+CREATOR	5890 F

MIDIGAM
LOGICIELS

STUDIO CONCEPTOR	890 F
STUDIO CONCEPTOR STE	1490 F
LABO CONCEPTOR	890 F
STUDIO+LABO CONCEPTOR	1190 F
MIDIJAZZ	390 F
JAZZBACK	690 F
MIDI-LIVE	1490 F
TRANSTAB	390 F

JCD MIDISOFTS
LOGICIELS

CLEF DE SOL	420 F
DICTEE MUSICALE	600 F
ORPHEE	600 F
EURYDICE	600 F
ALCHIMIE JUNIOR	960 F
D 10 D 20 RANDOM EDITOR	790 F
ST STUDIO	860 F
CONSOLE MIDI	850 F
PRO SAMPLE EDITOR	1620 F
S700 PRO EDITOR	1620 F
DX 4 OP EDITOR	560 F
FB 01 EDITOR	790 F
DX 81 Z EDITOR	790 F
TR7X7 EMULATOR	810 F
D 50 PRO EDITOR	1300 F
MT 32 TOTAL EDITOR	850 F
D 110 TOTAL EDITOR	850 F

MIDIMIX COLLECTION
LOGICIELS ET HARDWARE

MIDIPACK ST	3490 F
MIDIPACK PC	3990 F
MIDIMIXER ST	690 F

TOUTE LA COLLECTION DISPONIBLE A LA BOUTIQUE DIGISOFT MUSIC OU PAR CORRESPONDANCE

ATARI
(GARANTIE 1 AN)

520 STE	3490 F
520 STE + SM 124	4890 F
520 STE, 1 MEGA OU 1040 STE	4290 F
520 STE, 1 MEGA OU 1040 STE + SM 124	5490 F
520 STE, 2 MEGA	5290 F
520 STE, 2 MEGA +SM 124	6490 F
520 STE, 4 MEGA	7290 F
520 STE, 4 MEGA +SM 124	8490 F
SM 124	1490 F
MEGAFILE 30	4590 F
MEGAFILE 44	8590 F
MEGAFILE 60	6990 F

A.C.S.
LOGICIELS

U 110 PATCHER	490 F
U 20 PATCHER	640 F
U 220 PATCHER	640 F
PROTEUS PATCHER	990 F
M 3 R PATCHER	F
STUDIO LISTER	690 F
MIDI PLAYER	490 F

LIVE TEACHING SYSTEM

BIG BOSS +	890 F
BIG BOSS	530 F
METHODE BLUES ROCK	295F
METHODE FUNK/RYTHM'N BLUES	295 F
METHODE JAZZ	315 F
METHODE PIANO	315 F
METHODE BATTERIE	315 F

PROMOTION DU MOIS

10% DE REMISE SUR TOUS LES PERIPHERIQUES :

. BOITE DE RANGEMENT
. DISQUETTE VIERGE
. TRACK BALL
. DRIVE EXTERNE
. SOURIS
ETC...

FORMATION M.A.O
MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR

LE SAMEDI DE 14 H A 18 H
(Réservations)

POUR DEBUTANTS (ES)	650 F
POUR INITIES (ES)	650 F

(Découverte du MIDI et présentation de différents séquenceurs)

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS NOUS CONTACTER

DIGIGRAM(MUSILOG)
LOGICIELS

STUDIO 24	1490 F
TRACK 24	495 F
BIG BAND	1690 F
PROSCORE	1890 F
XPC 16 (INTERFACE PC)	1990 F
TRACK 24 PC	495 F

MICRODEAL
LOGICIELS

ST REPLAY 4	670 F
ST REPLAY PRO	1290 F
QUARTET	550 F

PERIPHERIQUES

DIVERS

DRIVE EXTERNE 3 "1/2	1290 F
TRACK BALL	469 F
SOURIS ST	299 F
BOITE DE RANGEMENT	89 F
TAPIS DE SOURIS	39 F
KIT DE NETTOYAGE	59 F
HOUSE 1040	189 F
HOUSE 520	189 F

DISQUETTES VIERGES

BOITE DE 10	
KAO-MIDIMIX(COULEURS)	130 F
GOLDSTAR	125 F
A L'UNITE (EN VRAC)	6,50 F

FRETLESS
LOGICIELS POUR PC

SEQUENCE 1000	2690 F
USE FOOL	1990 F
BIG TIME	1290 F
INTERFACE MIDI FSK	1390 F
INTERFACE MIDI	990 F
SEQUENCE 1000 + INTERFACE MIDI	3590 F
BIG TIME + INTERFACE MIDI	2190 F

STEINBERG
LOGICIELS

CUBASE	4100 F
PRO 24	2650 F
MASTERSCORE	2650 F
AVALON	2600 F

DR T'S
LOGICIELS ST PC

TIGER CUB	690 F
TEXTURE	1490 F
COPYIST PROFESSIONAL	1990 F

ROLAND

CLAVIER MAITRE PC 200	1890 F

photocopies possibles

BON DE COMMANDE

Règlement : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT
A l'ordre de DIGISOFT MUSIC

❑ Veuillez m'adresser contre 2 timbres à 2,30 F votre catalogue complet.

NOM : ....
PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
C/P : .... VILLE : ....
TÉLÉPHONE : ....
SIGNATURE : DATE :

DESIGNATION	PRIX
Frais de port et emballage 20 F inferieur à 500 F 40 F supérieur à 500 F	
TOTAL	

Suivant la limite des stocks disponibles

LES SEQUENCEURS

Pro 24, Notator, Cubase et les autres

Le séquenceur est l'élément principal d'un studio MIDI. En choisir un adapté à ses connaissances musicales et à ses besoins est d'autant plus difficile, que l'offre est très importante. Nous en avons sélectionné quelques uns pour faciliter votre choix.

Les séquenceurs sont souvent présentés comme la version moderne du magnétophone multipiste. Aujourd'hui on n'enregistre plus des sons sur bandes magnétiques, mais des évènements MIDI (en provenance directe du synthétiseur ou de tout autre instrument MIDI) que l'on stocke en mémoire puis sur disquette.

Le séquenceur permet aussi à un même musicien de jouer tous les instruments de sa partition. Cette facilité est rendue possible par la notion de «pistes». Chaque instrument étant enregistré sur une piste différente. Par exemple, le musicien compose sur la première piste la mélodie au piano, sur une deuxième un accompagnement synthé, sur une troisième les percussions, etc. L'ordinateur rejoue automatiquement les pistes déjà en mémoire pendant l'enregistrement d'une nouvelle, ce qui facilite la conception du morceau complet. Les séquenceurs sont non seulement capables d'enregistrer des dizaines de milliers de notes, mais aussi d'effectuer des opérations précises sur la structure du morceau. On peut ainsi intervenir manuellement (au niveau des notes) sur le rythme, le tempo, la vélocité, le mixage, les arrangements.

Il existe d'ailleurs deux façons d'entrer des notes dans un séquenceur:
- la saisie en temps réel, durant laquelle l'ordinateur enregistre la partition jouée par le musicien sur son clavier,
- la saisie pas à pas, où l'utilisateur écrit son morceau note par note à l'aide de la souris.

Un bon séquenceur se doit de posséder ces deux modes d'enregistrement.

Critères de choix

Une des premières caractéristique d'un séquenceur à prendre en compte sera l'ergonomie. Il est en effet préférable de se trouver devant un écran agréable, d'une grande clarté, où l'on se repère rapidement. Ce n'est pas le nombre important de touches différentes et de menus successifs qui fera la bonne qualité d'un séquenceur. Il vaut cependant mieux avoir toutes les commandes disponibles sur le même écran que de passer son temps à «switcher» entre les fonctions.

Le second critère important est le nombre de pistes. Si vous êtes un musicien confirmé ne choisissez pas un séquenceur de moins de seize pistes. Pour les débutants, une dizaine de pistes suffit amplement.

Troisième critère à retenir la résolution, c'est-à-dire la précision avec laquelle le séquenceur saisira toutes les finesses de votre jeu.

Plus la valeur de résolution est importante, plus le séquenceur est précis.

La fonction «soft Thru» est très importante sur le ST, qui possède une sortie MIDI jumelée «Out/Thru».

Votre séquenceur doit également vous permettre de changer de «signature» en cours de morceau afin de rythmer votre composition avec précision.

Autre fonction intéressante, la Transposition du canal MIDI évite de modifier constamment le canal d'émission de votre clavier.

Si vous êtes un fervent praticien de «l'aftertouch», vérifiez que votre séquenceur dispose de filtres qui peuvent vous économiser de la mémoire.

Enfin le réglage du tempo, la présence d'un métronome, les fonctions de copies diverses de patterns (ou de pistes) et d'édition des événements ainsi que l'acceptation d'une synchronisation SMPTE sont autant d'a-

Logiciel	*Editeur*	*Pist.*	*Résolu.*	*Franc.*	*Config.*	*Ecran*	*Synchro.*	*Prix*
Track 24	Musilog	24	48	oui	520	m/c	oui	500.00 F
Midimixer	Midimix	12	384	oui	520	m/c	oui	700.00 F
BigBoss Plus	Rythm & Soft	10	480	oui	520	m/c	oui	900.00 F
Studio24 3.0	Musilog	24	48	oui	520	m/c	oui	1 500.00 F
Big Band 2.0	Musilog	24	48	oui	1040	m/c	oui	2 000.00 F
Creator 3.0	C.Lab	64	192/384	oui	1040	m/c	oui	2 500.00 F
Pro24 III	Steinberg	24	96	oui	1040	m/c	oui	2 650.00 F
KCS Lev2 3.0	Dr.T'S	48	384	non	1040	m/c	oui	2 900.00 F
Notator 3.0	C.Lab	64	192/384	oui	1040	m/c	oui	4 300.00 F
Cubase 2.0	Steinberg	64	384	oui	1040	m	oui	4 300.00 F

Commentaires: Pist.: nombre de pistes; Résolu.: Résolution à la noire; Franc.: en français; Synchro: Synchronisation MIDI; m/c: moniteur monochrome ou couleur; m: moniteur monochrome uniquement.

touts majeurs pour ne pas se retrouver à l'étroit dans sa configuration.

Vous trouverez ci dessous un tableau récapitulatif des principaux critères qui portent sur les séquenceurs les plus utilisés du marché. Pour chacun des logiciels, il est indiqué le nombre de pistes, la ou les valeurs de résolution, la configuration minimum, la synchro MIDI et SMPTE, et enfin... une idée du prix.

Des séquenceurs pour débuter

Nous avons retenu trois séquenceurs à moins de 1 000 F pour ceux qui désirent bien débuter dans l'univers MIDI.

Track24 de **Musilog** le séquenceur type pour un débutant. Possédant un excellent rapport qualité/prix et une interface conviviale, il n'en demeure pas moins complet: 24 pistes, édition à l'écran de la partition, enregistrement temps réel et pas à pas, de nombreuses possibilités d'édition et de manipulation de pistes.

Pro12 de **Steinberg** est un logiciel du même acabit. Petit frère du célèbre *Pro 24*, il en reprend la plupart des fonctions et reste compatible avec son aîné. On ne regrettera que l'incompatibilité avec le format MIDI File même si le format de fichiers spécifiques à *Pro 24* (et donc à *Pro 12*) est aujourd'hui tout aussi répandu.

BigBoss Plus, se démarque des deux séquenceurs précédents par son orientation «pédagogique». Il peut en effet afficher à l'écran une représentation du graphique du clavier avec la position des doigts (en temps réel). Ajoutez à cela le défilement en temps réel de la partition, l'impression en tâche de fond, les tablatures et la compatibilité MIDI File, et vous obtenez l'outil idéal pour tous les débutants.

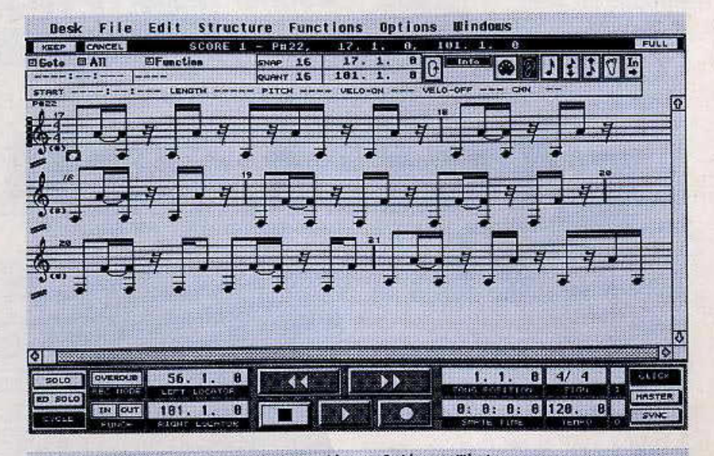
Pro 24 3.0

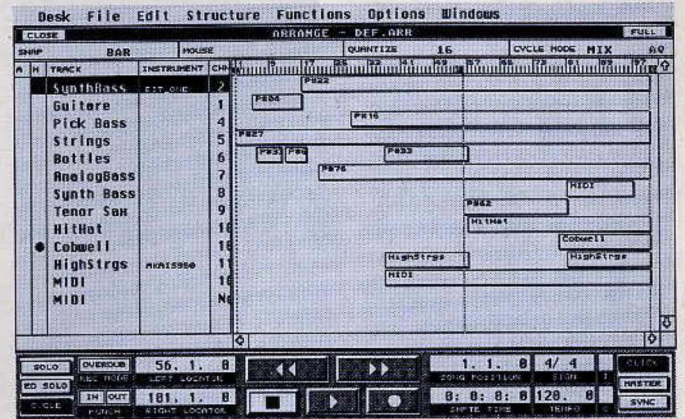
Pro 24 est l'aîné des séquenceurs sur ST. Il est aussi le plus vendu. C'est un séquenceur 24 pistes qui possède de nombreuses fonctions d'édition.

Cet enregis- treur MIDI fonctionne exactement comme un magnétophone à bande classique, avec pour seule différence l'enregistrement des données MIDI au lieu de sons.

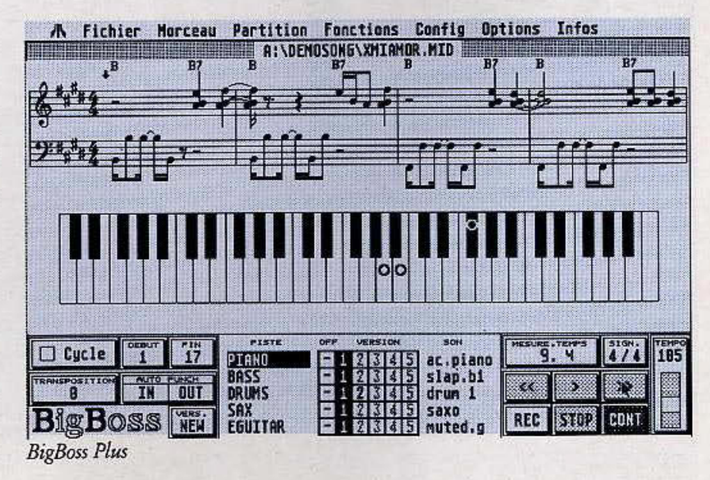
On y retrouve le panneau de commandes de tout magnétophone: [Record], [Play], [Avance], [Retour]. Il est possible d'enregistrer 4 pistes à la fois, une piste pouvant être utilisée par une basse, la seconde par un saxophone, la troisième par un violon, les musiciens jouant simultanément.

Parmi ses autres points forts, citons: le Drum Edit, le Grid Edit, la sauvegarde Midifile, etc. Bien que l'arrivée de *Cubase* l'ait fait disparaître des feux de l'actualité, *Pro 24* constitue toujours un excellent choix.





Cubase 2.0



BigBoss Plus



Cubase 2.0

Cubase de **Steinberg** appartient à une nouvelle génération de séquenceurs, il en est même le pionnier. Entièrement graphique, il est le seul à fonctionner sur les grands écrans monochromes (SM194). C'est sur de tels écrans A3 que l'on apprécie pleinement son environnement multi fenêtres, chacune remplissant une fonction particu-

BON A DECOUPER POUR UNE ENTREE A PRIX REDUIT AU SALON DE LA MUSIQUE

(détails au verso)

lière. On peut passer d'une fenêtre à l'autre en cours de lecture, ou d'enregistrement, sans stopper ni gêner la reproduction.

On peut travailler sur 64 pistes indépendantes. Chaque enregistrement est affiché à l'écran et fait l'objet d'un affichage graphique clair et précis.

Les différentes parties peuvent être séparées, collées, découpées, déplacées par un simple clic de souris.

Il y a quatre fenêtres d'édition différentes dans *Cubase* à savoir: l'édition des notes, de la boîte à rythmes, en partition et par grille. Il est possible d'enregistrer en temps réel ou non dans les quatre modes d'édition.

Une fonction «IPS» génère des notes de façon algorithmique (pseudo-aléatoirement).

Cubase fonctionne sous M.ROS (système d'exploitation multitâche temps réel).

Notator SL 3.0

Notator de **C-LAB** est avec *Cubase* le séquenceur le plus puissant du marché. Il est le roi incontesté des traitements en temps réel. Son éditeur de partition performant, ses fonctions de composition, de quantification et d'arrangement, rapides et puissantes, en font un produit extrêmement complet. Son interface, moins graphique que celle de *Cubase*, s'avère facile à prendre en main.

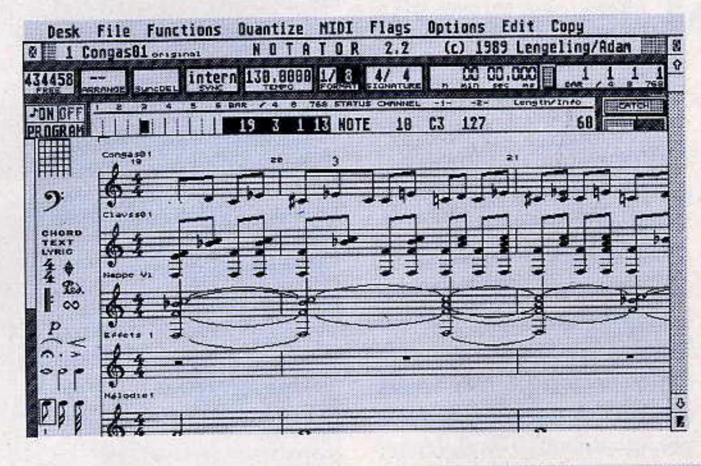
Creator SL de **C-LAB** est identique à *Notator* mais ne possède pas les fonctions d'édition et d'impression des partitions.

Pour conclure

Quelque soit le séquenceur que vous choisirez, vous aurez besoin de quelques heures de manipulation pour trouver des esquisses de véritables compositions!

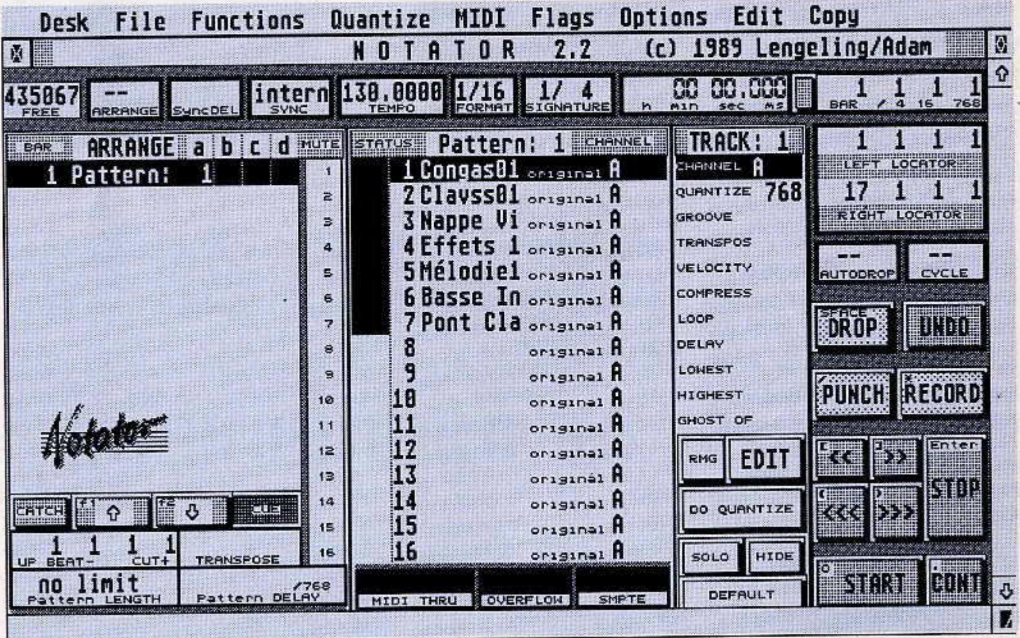
Cependant, c'est un travail passionnant que de créer ses propres mélodies. Vous allez travailler chez vous avec des outils qui vont transformer vos mélodies en de vrais chefs d'œuvre. Alors solfège ou pas solfège, à vos casques, à vos gammes et ... bonnes séquences!

Jean Paul Grange



Notator SL 3.0





INVITATION AU SALON DE LA MUSIQUE

Du 12 au 15 septembre 1990 à la Grande Halle de la Vilette.

Atari Magazine vous offre une entrée à prix réduit, 25 F (au lieu de 40 F) pour découvrir le monde de la micro musicale.

Entrée à prix réduit, valable pour une personne, sur présentation de ce bon.

UTILITAIRES MIDI
Alimentez vos synthés

Atari est le leader mondial de l'informatique musicale. Le nombre impressionnant d'outils disponibles sur ST en fait le standard incontesté de l'univers MIDI.

Synthétiseurs Analogiques

Nom	Editeur	Machine	Prix	Commentaires
Total Ed	Saro	EK 44	950	–
EK 44 Editor	JCD Midi Soft	EK 44	850	–
Editor/Manager	Geerdes	EK/MK44	1 200	Mini-séquenceur
SQ 80 CA	Dr T's	SQ 80	900	
SQ80 Editor	JCD Midi Soft	SQ80	950	
Esq/Sq80 Quest	Sound Quest	ESQ/SQ80	1 500	
Esq/Sq80	Soundbit Soft	ESQ1/SQ80	–	
Editor/Manager	Geerdes	ESQ1/SQ80	–	Gère 8 opérateurs
Esq1 Editor	JCD Midi Soft	ESQ1/M	990	
Esq'apade	Dr T's	ESQ1	900	
Synthworks	Steinberg	ESQ1	2 200	Excellente interface graphique, bibliothèque
Oasis	Hybrid Arts	ESQI	2 500	Création sons aléatoire Looping automatique 64 splits Compression des données
BDumper Xpand	Isler Soft	OBXpander	700	
BDumper Matrix 12	Isler Soft	Matrix 12	700	
BDumper Mtrx 6/1000	Isler Soft	Matrix 6/1000	1 000	
Mtrx 6/1000 Quest	Sound Quest	Matrix 6/1000	1 500	
Matrix 6	Dr T's	Matrix	2 200	
Explorer 1000	C Lab	Matrix	990	
Editor/Manager	Geerdes	Matrix 6	–	
Edit Juno 1/2	Steinberg	Alpha Juno 1/2	1 000	
Alpha Juno 1/2	Hybrid Arts	Alpha Juno 1/2	1 000	Création sons aléatoires Bibliothèque Sauvegarde genpatch
Editor/Manager	Geerdes	Alpha Juno	–	
Alpha Juno 1/2	Soundbit Soft	Alpha Juno 1/2	–	
MKS 70 Editor	JCD Midi Soft	MKS 70	900	

Voici un panorama des logiciels musicaux (hors séquenceurs, traités séparément) disponibles sur le marché français. Comme toujours en informatique, l'ordinateur n'est rien sans ses programmes. En matière d'informatique musicale, l'Atari ST possède la logithèque la plus vaste et la plus diversifiée. Cette suprématie méritait ces quelques pages.

Editeurs de sons

Comme vous le savez sûrement, c'est une vibration de l'air qui nous permet d'entendre le son produit par un instrument de musique. De même qu'un caillou (enclume, canard, la liste n'est pas exhaustive) jeté dans l'eau fait des vagues, cette vibration crée une onde.

La forme de l'onde détermine le timbre de l'instrument.

La fréquence à laquelle a lieu l'ondulation, la hauteur de la note (par exemple, le «La naturel» a une fréquence de 440 Hz). Enfin, l'amplitude, qui correspond à la différence de hauteur existant entre crêtes et creux de l'onde, détermine le volume.

Par un dispositif électronique, il est possible de reproduire le phénomène. C'est ainsi que fonctionnent les synthétiseurs

Échantillonneurs

Nom	Editeur	Machine	Prix	Commentaires
Turbosynth	Digidesign	Samplers	–	
Sound Designer	Digidesign	Samplers	2 900	Analyse spectrale 3D Transformée de Fourier
Softsynth	Digidesign	Samplers	2 600	Analyse spectrale 3D Simulation FM
Sample Maker	Dr T's	Samplers	1 990	
Sample Manager	Dr T's	Samplers	–	Synthèse FM sur tous les samplers
Pro Sample Editor	JCD Midi Soft	Samplers	1 700	
Avalon	Steinberg	Samplers	2 600	Analyse spectrale 3D Edition fréquences Stéréo
Soundworks	Steinberg	Samplers	2 000	
Soundworks	Steinberg	Emax	2 500	
S 700	JCD Midi Soft	S700	900	
S 700 Pro	JCD Midi Soft	S700/K5	1 600	Analyse spectrale de 128 armoniques pour utiliser sons sur K5
Akai S900	Dr T's	S900	–	
PSE 900	Geerdes	S900	–	Synthèse additive
SCS 900	Geerdes	S900	–	Synthèse additive
Soundworks	Steinberg	S900 3.0	2 500	
S 900	Compumate	S900	1 500	
S 900	JCD Midi Soft	S900	–	
S 900 Pro	JCD Midi Soft	S900/K5	–	Analyse spectrale de 128 armoniques pour utiliser sons sur K5
Synthworks	Steinberg	Mirage	2 200	Excellente interface graphique, bibliothèque Création sons aléatoire
Edit S10	Steinberg	S10	–	
Adap Sounrack	Hybrid Arts	Adap	–	synchro SMPTE

Synthétiseurs FM

Nom	Editeur	Machine	Prix	Commentaires
FB01 Quest	Sound Quest	FB01	1 300	
4OP Delux	Dr T's	FB/DX	900	
Cecile 7	Tinturier	DX/TX	950	
Dr Heaven	Dr T's	DX/TX	900	
Sound Manager	JCD Midi Soft	DX/TX	–	Couper-coller-copier Gestion de 32 banques Création sons aléatoires
DX Android	Hybrid Arts	DX	1 990	
DX Sound Ed	JCD Midi Soft	DX	500	
DX 4OP Editor	JCD Midi Soft	DX 21/27/100	900	
DX Voice Master	Soundbit Soft	DX 21/27/100	–	
DX7 Quest	Sound Quest	DX7	1 500	
DX7 II/TX802 Quest	Sound Quest	DX7 II/TX802	1 700	
Editor/Manager	Geerdes	DX/TX 2/816	–	
Dx Ware	Geerdes	DX/TX	600	Mini-séquenceur
Editor/Manager	Geerdes	TX81Z	–	
FB01 Editor	JCD Midi Soft	FB01	750	
SoftRAM DX	Metra Sound	DX/TX	500	
Synthworks	Steinberg	DX/TX	1 800	Excellente interface graphique, bibliothèque Création sons aléatoire
Synthworks	Steinberg	FB/DX27	1 300	Excellente interface graphique, bibliothèque Création sons aléatoire
Synthworks	Steinberg	TX81Z/DX	1 250	Excellente interface graphique, bibliothèque Création sons aléatoire
Synthworks TX81Z	Steinberg	Yamaha(s) 4Op.	1 250	Excellente interface graphique, biblothèque Création sons aléatoire
TX81Z Voice Master	Soundbit Soft	TX81Z	990	
TX81Z Editor	JCD Midi Soft	TX81Z	800	Création sons aléatoires
X Analyser	C Lab	DX/TX	1 500	Analyse spectrale 3D Transformées de Fourier

analogiques (Moog, Juno de Roland, etc.).

Ces instruments permettent, après avoir choisi ondes, fréquences et amplitudes, d'obtenir des sons synthétiques. Puisqu' on part d'un son riche pour arriver à un son filtré, on nomme cette synthèse «synthèse soustractive».

Il existe d'autres moyens de créer des sons: en modulant deux ondes sinusoïdales entre elles, il est possible de générer des harmoniques. Inventée par l'Américain Chowning (né en 1934), ce type de synthèse se rencontre dans les instruments de type Yamaha DX ou TX. Il s'agit de la «synthèse FM» ou synthèse par modulation de fréquence.

Le sampling, ou échantillonnage, est une technique qui consiste à digitaliser un son au moyen d'un convertisseur audio/numérique. Grâce au ST, il est dorénavant possible de traiter les sons ainsi échantillonnés au moyen de logiciels extrêmement performants.

Enfin, depuis quelques temps, un type de synthèse par table d'onde ou synthèse «LA», ainsi que des machines mêlant plusieurs types de synthèses, offrent un choix encore plus grand.

Au vue de ces complexifications, il n'est pas toujours très facile de programmer ces instruments «à la main». Heureusement grâce au standard de communication MIDI et au ST, les logiciels «éditeurs de sons» permettent de mettre en œuvre ces commandes complexes. Pour configurer un synthétiseur, rien ne vaut un écran lisible et une souris docile, d'autant qu'en permettant de stocker des configurations de sons sur disquettes ou disque dur, ces logiciels accroissent considérablement les possibilités des instruments.

Les tableaux suivants, classés par famille d'instruments, constituent une liste la plus complète

possible des logiciels éditeurs de sons disponibles sur le marché.
Les fonctionnalités de chacun de ces logiciels diffèrent suivant le synthétiseur à qui ils sont destinés, aussi nous en sommes nous tenu à une description sommaire. Cependant, lorsque nous l'avons jugé utile, une colonne de commentaire met en avant certain points remarquables.

Les effets

Aussi curieux que cela puisse paraître, les processeurs d'effets actuels (réverbération, écho, multieffet) sont eux aussi destinés à être configurer par logiciel.
Il est vrai que la difficulté de programmation de certains d'entre eux n'a rien à envier à celle des synthétiseurs.

Editeurs de partitions

Il peut parfois être utile de garder une trace écrite de ses œuvres, ne serait-ce que pour aller la déposer à la Sacem.
Le cas échéant, une seule solution: transcrire son morceau en notation musicale sous forme de partition; pas évident si l'on joue d'oreille.
Heureusement, l'informatique vient au bout de l'écueil en permettant d'imprimer le futur hit, directement du séquenceur au producteur.

E.M.A.O.

Enseignement Musical Assisté par Ordinateur.
Les sons, c'est bien joli, mais encore faut-il être capable de les agencer de façon harmonieuse, ou du moins en suivant une certaine logique (ça, c'est pour ceux qui font de la musique concrète).
Bref, on l'aura compris, il n'est jamais vraiment mauvais de connaître les rudiments du solfège lorsqu'on désire faire de la musi-

Apprentissage

Nom	Editeur	Prix	Commentaires
Amadeus	DLR	–	Un classique...
MiréJa	Jeriko	195	Pour les tout petits
Mélodik	Jeriko	195	
Répétition lecture	Motet-Octet	295	Fonctionne avec MIDI
Répétition débutant	Motet-Octet	495	Fonctionne avec MIDI
Répétition étude	Motet-Octet	890	Fonctionne avec MIDI
Répétition Prof. 1	Motet-Octet	1 290	Fonctionne avec MIDI
Répétition Prof. 3	Motet-Octet	1 890	Fonctionne avec MIDI
Big Boss Plus	I.D. Music	900	Séquenceur complet
Big Boss Blues–Rock	I.D. Music	295	Format Midifile
Big Boss Funk–R'n'b	I.D. Music	295	Format Midifile
Big Boss Jazz	I.D. Music	315	Format Midifile
Big Boss Piano blues	I.D. Music	315	Format Midifile
Big Boss Batterie	I.D. Music	315	Format Midifile

Divers

Nom	Editeur	Machine	Prix	Commentaires
K1 CA	Dr T's	Kawai K1	900	
K1 Quest	Sound Quest	Kawai K1	1 500	
K1	Soundbit Soft	Kawai K1	–	
Synthworks	Steinberg	Kawai K1	1 250	Excellente interface graphique, biblothèque Création sons aléatoire
K3 CA	Dr T's	Kawai K3	900	
K3	Compumate	Kawai K3	1 500	
K5 CA	Dr T's	Kawai K5	1 300	
R 100	Compumate	Kawai R100	1 500	
DP 2000 CA	Dr T's	Korg DP2000	–	
DS 8 CA	Dr T's	Korg DS8	700	
DS8 Digital Editor	JCD Midi Soft	Korg DS8	900	
DSS1	Compumate	Korg DSS1	1 500	
Synthworks	Steinberg	Korg M1	2 000	Excellente interface graphique, biblothèque Création sons aléatoire
Editor/Manager	Geerdes	Korg M1	1 200	Mini-séquenceur Contrôle du MIDI Dump universel
Explorer M1	C Lab	Korg M1	990	
Korg M1	Dr T's	Korg M1	1 000	
M1 Quest	Sound Quest	Korg M1	1 700	
Editor/Manager	Geerdes	Korg U 110	–	
U 110 Patcher	ACS	Korg U 110	500	
W8000	Compumate	Korg W8000	1 200	
Proteus Patcher	ACS	Proteus	990	
Emu Proteus	Dr T's	Proteus	900	
Emu Proteus	Opcode	Proteus	–	
Synthworks Proteus	Steinberg	Proteus	–	
CZ Quest	Sound Quest	CZ Casio	1 300	
CZ	Compumate	CZ Casio	1 200	
CZ Rider CA	Dr T's	CZ Casio	900	
CZ Android	Hybrid Arts	CZ Casio	950	Création sons aléatoires
Soundworks	Steinberg	FZ1 Casio	2 500	
Synthworks	Steinberg	VS Prophet	2 200	
Editor/Manager	Geerdes	VS Prophet	–	Mini-séquenceur
Genpatch	Hybrid Arts	Universel (!)	1 500	Librairie universelle Config instruments Visualisation sysex Presets, macros
Miditool	Geerdes	Codes MIDI	–	MIDI, Hexa, ASCII Presets Contrôle du MIDI
Midi Lib	Omikron	Codes MIDI	–	Gestion MIDI et sauvegarde ASCII
Gen Edit	Hybrid Arts	Codes Midi	2 500	
Xor	Dr T's	Codes Midi	2 000	

Effets

Nom	Editeur	Machine	Prix
FX Pac 1 CA	Dr T's	Multiverb	900
FX Pac 1 CA	Dr T's	DSP 128	900
FX Pac 1 CA	Dr T's	KXP 1	900
FX Pac 1 CA	Dr T's	SPX 90/II	900

Editeurs de partitions

Nom	Editeur	Prix	Commentaires
Copyist I	Dr T's	700	
Copyist II	Dr T's	1 900	
Copyist III	Dr T's	2 800	
Ez Score	Hybrid Arts	990	
Ez Score Plus	Hybrid Arts	1 700	140 symboles musicaux Traitement de textes pour inserer paroles
K-Minstrel	Kuma	350	
Lasergraph	DLR	–	
Masterscore II	Steinberg	2 800	Pour PRO 24
Musigraph	DLR	990	
Musilog	Proscore	1 700	
Midi Script	C LAB	800	
Notator SL	C LAB	4 000	Editeur + Creator 32 portées Plusieurs polices

Synthétiseurs LA

Nom	Editeur	Machine	Prix	Commentaires
Explorer 32	C Lab	LA(s)	990	
Editor/Manager	Geerdes	MT32	1 500	Base de données
MT 32 Designer	Fost	MT32	1 000	Bibiotèque patchs Création de rythmes Création sons aléatoires Config voies
MT Designer	Fost	MT32	600	Gestion bibliothèque
MT 32 CA	Dr T's	MT32	990	
MT 32 Total Editor	JCD Midi Soft	MT32	850	
MT 32 Quest	Sound Quest	MT32	1 500	
MT 32	Soundbit Soft	MT32	–	
Synthworks	Steinberg	MT32/D10/20	1 250	Excellente interface graphique, biblothèque Création sons aléatoire
Synthworks D50	Steinberg	D50	2 000	Excellente interface graphique
D 50	Soundbit Soft	D50	–	
D 50 Quest	Sound Quest	D50	1 500	
Editor/Manager	Geerdes	D50	1 500	Base de données
D 50 CA	Dr T's	D50	900	
D 50 Pro Editor	JCD Midi Soft	D50	1 300	
D 110	Hybrid Arts	D 110	850	Création sons aléatoires
Synthwork D10	Steinberg	D 10/20/110	–	Excellente interface graphique, bibliothèque Création sons aléatoire
Roland 3D	Soundbit Soft	D 10/20/110	–	
D 10/20/110 Quest	Sound Quest	D 10/20/110	1 500	
D 110/10/20 CA	Dr T's	D 110/10/20	900	
D 110 Total Editor	JCD Midi Soft	D 110/10/20	–	

que. Oh, bien sûr, il est n'est pas nécessairement utile de savoir lire et écrire pour pouvoir parler, mais avouez que la possibilité de noter noir sur blanc un morceau de musique n'est pas à négliger. Ne serait-ce que pour donner une partition au chanteur qui lui, n'est pas MIDI.

Aleazar, Rythmac

En marge de sa collection Répétition, la société **Motet-Octet** présente également au salon de la musique, deux logiciels à tel point intéressants qu'on devrait créer pour eux une nouvelle famille d'application: I.A.O. (Inspiration Assistée par Ordinateur).

Jusqu'à présent en effet, certains séquenceurs disposaient de fonction d'arrangement plus ou moins automatisées.

Avec *Aleazar* et *Rythmac*, **Motet-Octet** va encore plus loin.

Comme son nom (hybride de hasard et aléatoire) le laisse supposer, *Aleazar* est un logiciel capable de créer des séquences musicales aléatoires.

Simple d'emploi, le produit ne s'en annonce pas moins extrêmement puissant.

Après avoir indiqué au logiciel dans quelle gamme il souhaite travailler (diatonique, chromatique, dodécaphonique, etc.) et de quelle nature seront la durée et le rythme de la séquence, le musicien à cours d'inspiration n'a plus qu'à cliquer. Le ST se charge du reste.

Bien sûr, à moins d'être versé dans la musique expérimentale, il est tout de même préférable de retravailler le morceau ainsi généré, par exemple pour créer une basse rapidement, rien de tel qu'un coup de dés informatique. C'est d'autant plus vrai que le programme permet de «piper» les dés en question. Entendez par là que de nombreuses options permettent de forcer un peu le hasard. On peut par exemple éditer une grille d'accords sur laquelle se fera le choix aléatoire. En fin de session, il est possible de sauvegarder le morceau au format Midifile.

Dans le même état d'esprit, *Rythmac* permet de générer aléatoirement des rythmes. Ici aussi, de nombreuses options permettent d'indiquer au programme dans quelle mesure il a le droit de faire n'importe quoi. Les rythmes, sauvegardables au format MIDI File ou Pro 24 (Drum Edit), peuvent être imprimés sous forme de grille. Comme pour *Aleazar*, le résultat est véritablement digne d'intérêt, tout côté «gadget» mis à part.

D'ailleurs, le hasard a déjà présidé à la naissance d'un chef d'œuvre: dans le dernier contrepoint de l'Art de la fugue, J.S. Bach s'était amusé à utiliser les accords représentés en allemand par les lettres B, A, C, H...

Educatif pour tous

Le domaine de l'éducatif musi-

cal est dominé par deux collections: *Répétition* de **Motet-Octet**, et *Live Teaching System* de **Rythm'n Soft**.

Les logiciels de la gamme *Répétition* prennent en main le néophyte et lui font progressivement gravir les niveaux. «Lecture de notes» affiche une partition. Vous devez jouer sur votre instrument la note désignée par l'ordinateur.

Vous apprenez ainsi rapidement à reconnaître les notes sur la partition et leur position sur le clavier. Une fois ces notions assimilées, vous pouvez passer au stad suivant. Avec «Débutant» vous devez jouer la partition qui défile à l'écran. L'ordinateur affiche à tout instant vos erreurs (note fausse, trop courte, trop longue, etc.). A tout moment vous pouvez comparer par écoute le modèle et votre exécution.

La gamme *Live Teaching System* se compose d'un séquenceur (Big Boss Plus) et de disquettes thématiques (Rock, Jazz, Blues...). *Big Boss Plus* est un logiciel d'aide à l'apprentissage de la musique mais c'est avant tout un séquenceur très complet et accessible à tous. Pour les débutants, l'affichage optionnel à l'écran du clavier et des touches à jouer apporte à *Big Boss* un aspect didactique absent des autres séquenceurs. Vous pouvez vous enregistrer et comparer votre jeu à l'original en séquence.

Partitions et tablatures sont affichées en temps réel, et peuvent être imprimées sur papier.

Les disquettes de méthodes *Live Teaching System* (vendues séparément), sont accompagnées d'un livret de cours théoriques. Les partitions sont commentées avec analyse du morceau, grilles harmoniques et conseil d'improvisation. Les fichiers de ces disquettes étant au format Midifile, ils peuvent être utilisés avec la majorité des séquenceurs.

Cyrille Baron

ADRESSES UTILES

Société	Adresse	Téléphone
ALM	1, rue Pierre Dumont, 93200 Saint-Denis	(1) 42.43.36.95.
Accrosoft Editions	33 bis, rue Carnot, 77400 Thongny	(1) 64.30.82.78.
Atari France	79, avenue Louis Roche, 93338 Gennevilliers	(1) 40.85.31.00. ou 3615 ATARI
Appliction Système	18, rue Germain Dadan, 92120 Montrouge	(1) 40.92.80.81.
Aouate	23, rue Charles, 91230 Montgeron	(1) 69.03.48.52.
Arobace	2, rue Piémontési, 75018 Paris	(1) 42.51.12.44.
Epigraf	3, rue Bernard de Born, 31000 Toulouse	(16) 61.63.48.22.
Giddap Service	Le miravar, route de Gattières, 06640 St Jeannet	(16) 93.24.96.37.
Guillemot Internationnal	BP. 56200 La Garcilly	(16) 99.08.90.88.
Logisoft	51, boulevard Carnot, 31000 Toulouse	(16) 61.23.14.41.
MC3	05130 Sigoyert	(16) 92.51.91.49
Micro Application	58, rue du faubourg Poissonnière, 75010 Paris	(1) 47.70.32.44.
O.A.K.	43, rue Gounod, 92210 Saint Cloud	(1) 46.02.20.09.
Ondes Maritimes	87, boulevard Carnot, 06110 Le Canet	(16) 93.46.67.68.
Redige Informatique	**16, rue Plisson, 94160 Saint-Mandé**	**(1) 48.08.68.77.**
Synergie & Communications	1, bis avenue du Général Leclerc, 77000 Melun	(1) 64.29.43.54.
Ubi Soft	1, rue Félix Eboué, 94000 Créteil	(1) 48.98.99.00.
Upgrade Editions	30, rue de Coriolis, 75012 Paris	(1) 43.44.78.88.
Vortex Gmbh	FalterStraße 51/53, D7101 Flein Allemagne	

Le petit dictionnaire informatique

Pour tout connaître du jargon informatique, voici la suite de notre lexique mensuel. Sont signalés entre parenthèses le qualificatif et le terme anglais correspondants.

Icône
(n.m. ou n.f., icon)
L'icône est un petit dessin symbolique représentant une fonction sélectionnable par l'utilisateur. Le bureau GEM utilise abondamment les icônes (corbeille, disquettes, fichiers) pour la réalisation des opérations disques. De par sa ressemblance avec le terme anglais, le mot «Icône» est préféré par les informaticiens au synonyme «Pictogramme». Signalons que le féminin et le masculin peuvent être employés indifféremment, bien que la forme féminine désigne avant tout une peinture religieuse (Eglise d'Orient) éxécutée sur un panneau de bois...

Image
(n.f., image/picture)
C'est la représentation visuelle d'un objet ou d'un ensemble d'objets. Les images de synthèses désignent des images obtenues par calculs sur des objets numériques.

Implantation
(n.f, installation)
Installation de divers appareils ou leur disposition dans un local.

Implémenter
(n.f., implementation)
Anglicisme signifiant mettre en œuvre. Le terme est fréquemment utiliser pour désigner l'ajout de nouvelles fonctions dans un logiciel.

Imprimante
(n.f., printer)
Dispositif matériel déstiné à l'impression (tirage sur papier) des données. On distingue notamment les imprimantes à marguerite (impression caractère par caractère grâce à un disque constitué de branches portant chacune 1 caractère donné; excellente qualité; vitesse faible), les imprimantes matricielles (impression graphique à l'aide de 9 ou 24 aiguilles disposées verticalement; qualité faible ou moyenne; vitesse moyenne), les imprimantes à jet d'encre (impression graphique par jet d'encre sur le papier), les imprimantes laser (méthode xérographique utilisant une source lumineuse produite par un laser), etc.

Incompatible
(adj., not compatible)
Se dit d'ordinateurs qui ne peuvent pas s'échanger leurs programmes (voir compatibilité).

Infographie
(n.f., computer graphics)
Méthodes et sciences graphiques basées sur l'utilisation de l'ordinateur pour la création d'images.

Informatique
(n.f., computer science)
Ensemble des techniques et disciplines scientifiques applicables au traitement de l'information et utilisant des machines automatiques (les ordinateurs).

Instruction
(n.f, instruction)
Ordre élémentaire compréhensible par l'ordinateur. Un programme est une succession d'instructions assemblées dans un ordre logique pour la réalisation d'un travail donné.

Intelligence Artificielle
(n.f., Artificial Intelligence)
Science de la simulation des processus de raisonnement humain. Elle trouve son application dans les domaines suivants: reconnaissance des formes (vision artificielle), de la voix, interfaces en langage naturel, systèmes experts (capacité de déduction et d'apprentissage), etc.

Intégré
(n.m., integrated Software)
Logiciel combinant dans un seul programme plusieurs modules complémentaires, généralement traitement de texte, tableur, grapheur, base de données.

Intéractif
(n.f., interactive)
Se dit de tout traitement dont le déroulement peut être modifié par l'utilisateur. On parle aussi de traitement en «conversationnel».

Interface
(n.f., interface)
L'interface est un dispositif permettant de mettre en connexion directe deux organes ou systèmes. Par exemple l'interface MIDI permet de connecter un synthétiseur à votre ST. L'interface RS232C permet de relier l'ordinateur à un modem ou à un minitel. L'interface parallèle Centronics, permet de relier l'ordinateur à une imprimante, etc.

Interpréteur
(n.m., interpreter)
L'interpréteur est un logiciel destiné à traduire des programmes écrits en langage évolué, en code exécutable par l'ordinateur. Contrairement au compilateur, l'interpréteur ne traduit pas toute la source en une fois pour en générer un programme exécutable. Au contraire il traduit et exécute les instructions du programme source ligne après ligne. Ainsi les instructions d'une boucle seront traduites et exécutées à chaque passage dans la boucle. Il en découle une vitesse d'exécution plus lente.

Interruption
(n.f., exeption)
Procédé selon lequel le processeur interrompt l'exécution du programme en cours pour effectuer une tâche prioritaire. Dès la fin de cette tâche, l'exécution du programme reprend là où elle avait été interrompue. Sur ST la souris est gérée sous interruption.



DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.

INFOGRAMES